COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

Ekim 1991

TURBO YARIŞMASININ SONUÇLARI

AKIŞ DİYAGRAMLARINDA DEVRİM

UNUTULMAYANLAR

SAYI 68

7500 TL.
(KDV Dahil)
Program Döküm
dergisi ekiyle
birlikte

Her hafta 3 akülü araba. Çocuklara!

Ülker Çokomel'den.

5 Çokomel ambalajı gönderin, kazanın!

Çokomel'de heyecan sürüyor.
Her hafta 5 Çokomel ambalajı gönderenler çekilişe katılıyor.
Her hafta bu 3 müthiş araba, 3 şanslı çocuğun oluyor.
Siz de beşleyin Çokomelleri, kaçırmayın arabaları.

PK 30 34472 AKSARAY - İSTANBUL

Her salı çekiliş var!

Çok zarf gönderin, şansınızı artırın. Zarfın üzerine adınız, soyadınız ve adresinizle beraber telefon numaranızı da yazın. Tüm zarflar mutlaka bir çekilişe katılacak.

Arabaları da güzel!

Tıpkı gerçek araba gibi. Gaza basınca gidiyor. Kontak anahtarı var. Kornalı, vitesli. Elektrik motorlu. Aküsü şarjlı.

BR Birleşik Reklamcılar A.Ş.

ÜLKER

Çokomel

Bu kampanyaya, Birleşik Reklamcılar A.Ş. ve Ülker Gıda San. ve Tic. A.Ş. çalışanları katılamazlar.

Bu kampanya Milli Piyango İdaresinin BODB-1991/1354-9355 tarih ve sayılı izinleriyle düzenlenmiştir.

EDITORIAL 5

COMOZOR 6

OKUR MEKTUPLARI 7

HABERLER 8
İLK YERLİ OYUN

KAPAK 12
UNUTULMAYANLAR

DONANIM 17
UYUMSUZ MUSUNUZ?

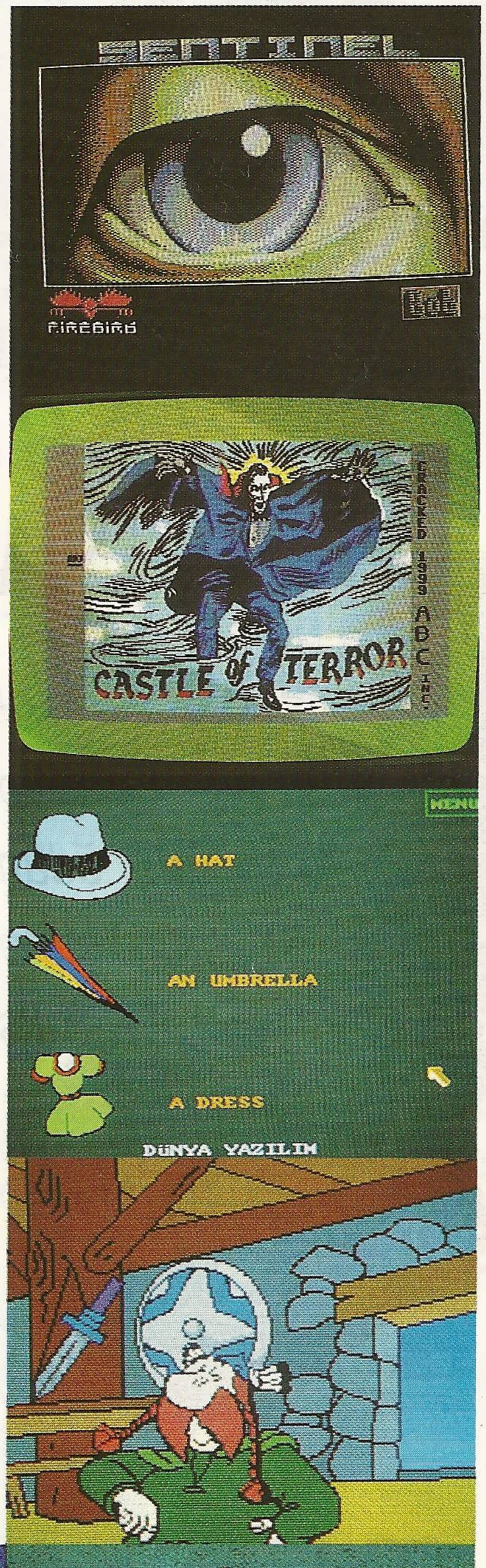
YAZILIM 19
YAPILANMIŞ AKIŞ DİYAGRAMLARI
KASET TURBOLARI

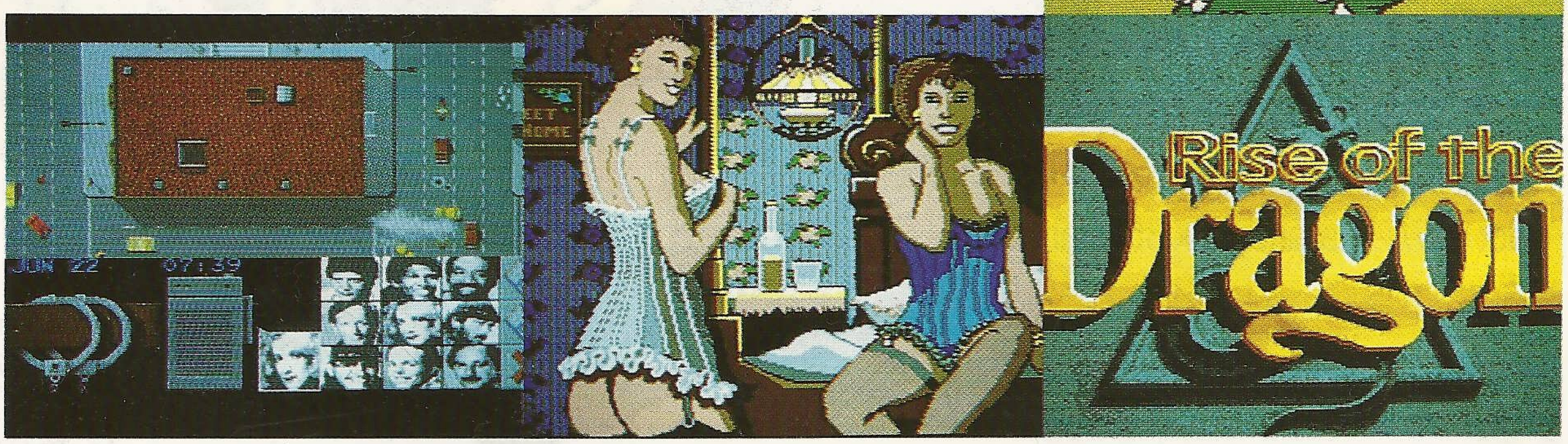
TANITIM 1 27
THE LEGEND OF BILLY THE KID •
RISE OF THE DRAGON • CRIME TIME

PÜF NOKTASI 43
MAKİNA DİLİNİN PÜF NOKTALARI

TİYOLAR TUZAKLAR 48

TANITIM-2 51
DEATH KNIGHTS OF KRYNN BÖLÜM II •
HILL STREET BLUES • MAJOR INDOOR
SOCCER LEAGUE • STRIKER MANAGER





Commodorecular

DERGİNİZİN BULAMADIĞINIZ SAYILARI TELETEKNİK'TE

Commodorecular! Derginizin bulamadığınız, ödünç verip geri alamadığınız sayıları varsa... Teleteknik'e gelin, -1., 4., 5. ve 6. sayılar dışındaki- eksiklerinizi tamamlayıp gidin.

Teleteknik

Rıhtım Caddesi, Nesli Han
No: 207/ 2 Karaköy 80030 İstanbul

REKLAMCILIK

COMMODORE

AYLIK BİLGİSAYAR DERGİSİ

Teleteknik A.Ş. Adına
Sahibi ve Sorumlu Yazıişleri Müdürü
OSMAN BABAOĞLU

Yayın Yönetmeni
TURHAN TANDOĞMUŞ

Yayın Koordinatörü
CELAL HALLAÇ

Yayın Kurulu
FATİH ARIMAN
FARUK BARAN
VEDAT HALLAÇ
EMRE SENAN

Kapak
EMRE SENAN

Halkla İlişkiler
KARİN KARAOĞLAN

Fotoğraflar
MEHMET ÖZCAN

Katkıda Bulunan
FETHİ SERİM

Teleteknik A.Ş.

Merkez:
RIHTIM CAD. NESLİ HAN NO: 207/2
80030 KARAKÖY-İSTANBUL
TEL: 152 50 33 (6 Hat)

Commodore Dergisi
SAKIZ SOK. BERKEL APT. 6/4
KADIKÖY-İSTANBUL
TEL: 346 86 48

Bu derginin Yayın Hazırlığı
YAZI Ltd. Şti.
tarafından yapılmıştır.

Teknik Üretim ve Tanıtım
PERKA A.Ş.
SİLAHHANE CAD. RALLİ APT. 59/3
TEŞVİKİYE 80200 İSTANBUL

Reklam Sorumlusu
RABİA BAYKAŞ

Reklam Rezervasyonları
131 15 49-50 / 131 66 10

Teknik Yönetmen
BORA ÇETİNKAYA

Renk Ayrımı
AĞAÇKAKAN LTD.ŞTİ.

Baskı
ÖZDEMİR OFSET

Dağıtım
HÜRRİYET HOLDİNG A.Ş.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak (Renkli)	: 4.000.000 TL
Ön İç Kapak (Renkli)	: 3.500.000 TL
Arka İç Kapak (Renkli)	: 3.500.000 TL
İç Sayfalar (Renkli)	: 2.500.000 TL
İç Sayfalar (SB)	: 2.000.000 TL

Fiyatlara KDV dahil değildir.

Merhaba,

Okulların açılmasıyla birlikte bir çok arkadaşımız yazlıklarından geri döndüler ve bilgisayarlarını tozlu örtülerin altından çıkardılar. Tabi bizim gibi bazıları için ise hiçbir zaman bilgisayarlar kapanmıyor.

Comozor yüzünden, dergimizdeki yenilikler devam ediyor. Şimdi de tutturmuş, "Oyun değerlendirmelerini ben yapıcam da yapıcam" diye, kimseye pabuç bırakmıyor. Artık oyunlar hakkındaki yorumları da Comozor yapacak.

Düşündük de, Commodore 64'ünü yeni alan arkadaşlarımız eski oyunlardan ve programlardan habersiz yaşayıp gidiyorlar. Evet yeni oyunlar çok güzel olabilir ama bu arada en azından şöyle bir bakılması, hatta mümkünse edinilmesi gereken klasik bazı programlar vardır. Örneğin hangi eski Commodore'cu Impossible Mission'ı veya Ghostbusters'ı unutabilir. Ne kadar eski olursa olsun Print Shop gibi bir program daha yapılmadı. Bu yüzden de bu sayıda başladığımız iki bölümlük bir yazıyla bilgisayarlarını yeni alan arkadaşlarımıza eskilerden bahsediyoruz. Emektar Commodore 64'çüler için de bu yazı nostaljik olabilir.

Vedat Hallaç arkadaşımızın açtığı turbo yarışmasının sonuçları belli oldu. Katılım çok yüksek olmasa da, yine de ödüller dağıtıldı ve sıralama yapıldı. Kazanan arkadaşlarımız dergimize bir yıllık abone oldular.

Programcılar bir yazılıma girişecekleri zaman genelde akış diyagramı kullanırlar. Bu işlem zaman zaman arapsaçına döner, çünkü hangi kutunun nereye bağlanacağı karışır. Bu sayımızda alternatif bir akış diyagramı sistemini programcı arkadaşlarımıza tanıtıyoruz. Artık akış şemalarınız daha derli toplu görünecek ve programlar çok daha basitçe tasarlanabilecek.

Elinizdeki sayımızda yine bir çok oyun için tiyolar ve ipuçları bulunuyor. Artık oyunları sonsuz hakla oynayıp rahatlıkla bitireceksiniz. Bilmem başka bir şey söylememe gerek var mı?

AMIGA'nızın birçok bilgisayarı taklit edebildiğini ve bunu gayet başarıyla yaptığını biliyor musunuz? O küçük bilgisayar birçok profesyonel sistem ile uyumlu. Hele yazılım ve donanım ortaklaşa çalışınca neredeyse tüm diğer bilgisayar sistemlerini taklit edebiliyor. Örneğin AMIGA ile yapılan grafikler, Mac veya PC gibi diğer sistemlere geçirilebiliyor. Eski Commodore 64 sahipleri de üzülmesinler; yeni AMIGA'ları C-64'ü de başarıyla simüle ediyor.

Bir de grafikçi arkadaşlarımız için üzücü bir haberimiz var: Geçen sayılarımızda başlayan grafik kursu ve AMIGA Paint'in kullanımına yönelik yazı dizisi artık devam etmeyecek.

Tanıtım bölümümüzde bu ay yer alan oyunlardan olan Rise of the Dragon'u kaçırmayın. Bu oyunu oynamak biraz sabır istiyor, çünkü mükemmel grafikler birkaç disket tutuyor ama buna da değiyor doğrusu. Sanki bir film izler gibi oyun oynuyorsunuz ve tüm grafikler zamana göre değişken. Yani bir yere tekrar gittiğinizde farklı kişilerle karşılaşabilirsiniz. Diğer oyunlarımız ise Striker Manager, Crime Time, Death Knights of Krynn'in devamı, Billy the Kid, Hill Street Blues ve C-64 için Major Indoor Soccer League.

Gelecek sayımızda buluşmak üzere.

OSMAN BABAOĞLU

COMOZOR

BAHADIR İŞLER

..ZZ... MRR....
.. HIMM.... VIRRZ....
... MRZ... VIR...
...

MANYAK!.. SU-Şİ'YE DE MARUL VERDİ!..

ÇIK!.. BU OYUN İŞLERİ OLMUYOR BÖYLE!..

NASIL YANİ?

YANİ, ŞU OYUNLARI DEĞERLENDİREN ARKADAŞLAR,... BİRAZCIK... ŞEY!..

BU İŞTEN ANLAMIYORLAR.....DERGİYE NASIL GİRDİLER HAYRET!..

MESELA Bİ ŞUNA BAKALIM!

DEĞERLENDİRME İŞİNİ DE BEN YAPICAAM!.

HI?. BU NE LAN?

KLIK! ÇIT!

HOOP!

GARÇ GURÇ!

TUH!

BAHADIR 91.9

BAŞIMIN DERDİ!

Kerem Göğüş

Uzun süredir A500 kullanıyorum ve bazı konularda takıldım. Bu konularda yardımcı olabilirseniz sevinirim:

- Bir müzik veya grafiği kırıp diskete kaydettiğimde disketin dolduğunu nasıl anlayabilirim?

- Robocop ve Golden AXE'i nasıl sonsuz hak yapabilirim?

- "FORMAT"lamak ne demektir ve nasıl uygulanır?

- Conquest of Camelot oyunu C-64'ün mü yoksa AMİGA'nın mı?

Müzik veya grafiği kırmaktan ne kastettiğinizi anlamadım ama herhangi bir şeyi diske kaydederken disketlerinizi dolduramadığınız ortada. Eğer bir disketi doldurmayı denemiş olsaydınız şimdiye kadar dolduğunu nasıl anlayacağınızı öğrenmiş olurdunuz, çünkü AMİGA diskete kayıt sırasında bir hatayla karşılaşırsa bundan haberdar olmanızı sağlar. Mesela disket dolmuş olursa ekranın sol üst köşesinde kocaman bir pencere açar ve bunun içine "VOLUME ...is FULL" gibi bir mesaj vererek kayıt yapmaya çalıştığınız disketin dolmuş olduğunu belirtir. Bu durumda dataları başka bir diske (tercihen boş olanlardan birine...) kaydetmeniz gerekir.

Eğer çok iyi derecede makine dili bilmiyorsanız, ,ya da bu iş için yapılmış bir kartuşa sahip değilseniz oyunları sonsuz hak yapamazsınız. Eğer makine dilini hiç bilmiyorsanız kartuş bulup onu kullanmaya çalışın. O da bir işe yaramazsa "Tiyolar ve Tuzaklar" köşemizi takip edin. Belki arkadaşlarınızdan biri derdinize çare bulabilir.

"FORMAT"lamak, yeni aldığınız veya içindeki bilgilere ihtiyacınız olmayan bir diski tamamen boşaltmak için yapılan bir işleme verilen addır. Temelde yaptığı iş, manyetik disk yüzeyini AMİGA'nızın (veya C-64'ünüzün) anlayabileceği özel bir şekilde kodlamaktır. Bu kodlama hakkında herhangi bir bilgiye sahip olmanıza gerek yok. Yalnızca bir diski formatladığınızda içinde bulunan dataların sonsuza kadar kaybolacağını bilin yeter. Formatlanan bir 3.5" disket size yaklaşık 880 KB'lık bir yer bırakacak şekilde temizlenir. AMİGA'da format yapmak için Workbench'i açın ve sürücünüze boşaltılması gereken diski koyun. Kenarda yeni çıkan disk resmini seçin ve menünün ortadaki seçeneği olan "Disk"ten "INITIALIZE"i seçin. Diskiniz "LAZARUS" adı altında formatlanacaktır. C-64'çülerin işi ise daha kolay. İlk olarak sürücüye formatlanacak disketi koymaları ve şu komutu girmeleri gerekir:

OPEN 15,8,15,"N0:İsim,ID":Close 15

Burada kullanılan İsim yerine Disketin ismini (en fazla 16 karakter), ID yerine de disketi tanımlayacak iki harf yazmanız gerekir. Karışıklık olmaması için her disketi başka ID ile formatlayın.

Son sorunuza gelince, artık bir oyun için şu veya bu bilgisayarındır diyemiyoruz, çünkü oyunlar hemen hemen tüm bilgisayarlar için yapılıyor. Sanırım sizin sorduğunuz oyun da hem C-64, hem de AMİGA için bulunabilir.

C-64, AMİGA MIDIR?

Özüm Eldoğan

- Arkadaşımın söylediğine göre C-64'ün hafızası 512 KB'a kadar çıkıyormuş ve AMİGA'nın oyun disketleri C-64'de çalışıyormuş. Bu doğru mu?

- Bende bir monitör programı var. Makine dilinde program yapabilir miyim? Yapabilirsem bu monitör programını nasıl çalıştırabilirim?

Arkadaşınız duyduklarının üzerine biraz da ekleme yapmış galiba. C-64'ün gerekli yardımcı parçayı bulursanız 512 KB olduğu doğru. Fakat bu işi yapabilecek cihaz henüz Türkiye'ye gelebilmiş değil. AMİGA programlarını C-64'de çalıştırmak ise imkânsız.

İkinci sorunuza gelince, monitör programınızın olması makine dilinde program yapabileceğiniz anlamına gelmez. Yetkili bir programcı olmak için on iki adet vesikalık fotoğraf ve makine dili bildiğinize dair belge ile muhtarınıza başvurmalısınız. Aksi takdirde makine dilinde program yapmanız kesinlikle yasaklanmıştır. Monitör programını ise ya RUN'la ya da başlangıç adresine sıçrayarak (SYS 32768 gibi) çalıştırabilirsiniz.

DALDAN DALA ATLARIM...

Tolga Ercan

- 21. sayınızda bulunan DİSKMON adlı programı yazmaya başladım, ama 0871. satırdan sonra 0879. satır isteniyor. Oysa böyle bir satır programda yok. İleride de aynı şekilde hatalar bulunuyor... Ayrıca eski sayılarınızı ödemeli olarak nasıl temin edebilirim?

- Program döküm ekinde yayınladığınız programlar eski sayıdakilere oranla çok kötüleşmiş. Biraz daha fazla utility yayınlamalısınız... Son bir soru daha: BASIC'i makine diline çeviren bir program var mı?

21. sayıda yayınlanan DİSKMON programının içinde bazı satırların eksik çıktığı doğru. Bu satırları 24. sayının döküm ekinde bulabilirsiniz.

Eski sayılarımızı ödemeli olarak istemeniz ne yazık ki mümkün değil. Ama 659 360 No'lu posta çeki hesabına 55. sayıdan önceki sayılar için 4000 TL, sonraki sayılar için üstlerinde bulunan fiyatı CELAL HALLAÇ adına yatırırsanız ve dekontun fotokopisini bize yollarsanız, istediğiniz sayıları adresinize postalayabiliriz.

Program döküm ekinde yayınlanan programlara gelince, burada yayınladığımız programlar tamamen sizin yolladığınız programlardan oluşuyor. Eğer okurlarımız sizin istediğiniz tür programları yollamıyorsa bizim yapabileceğimiz çok fazla şey yok.

Son sorunuza gelince: Evet, BASIC'i makine diline çevirebilen programlar mevcut, ama yalnızca diskette çalışabiliyorlar. Genel olarak Compiler denen bu programlardan işinize yarayabilecekleri şunlar: Blitz compiler, Austro compiler, PetSpeed Compiler ve BASIC 64 Compiler. Bunlardan en profesyonel olanı BASIC 64, ama kullanımı en kolay olanı da Blitz ve Austro compiler'lar. Umarım programları bulmakta pek zorlanmazsınız.

"Nokta Dış Ticaret LTD.ŞTİ. Dünya Yazılım'ın hazırladığı Amiga Eğitim programlarını piyasaya sürdü.

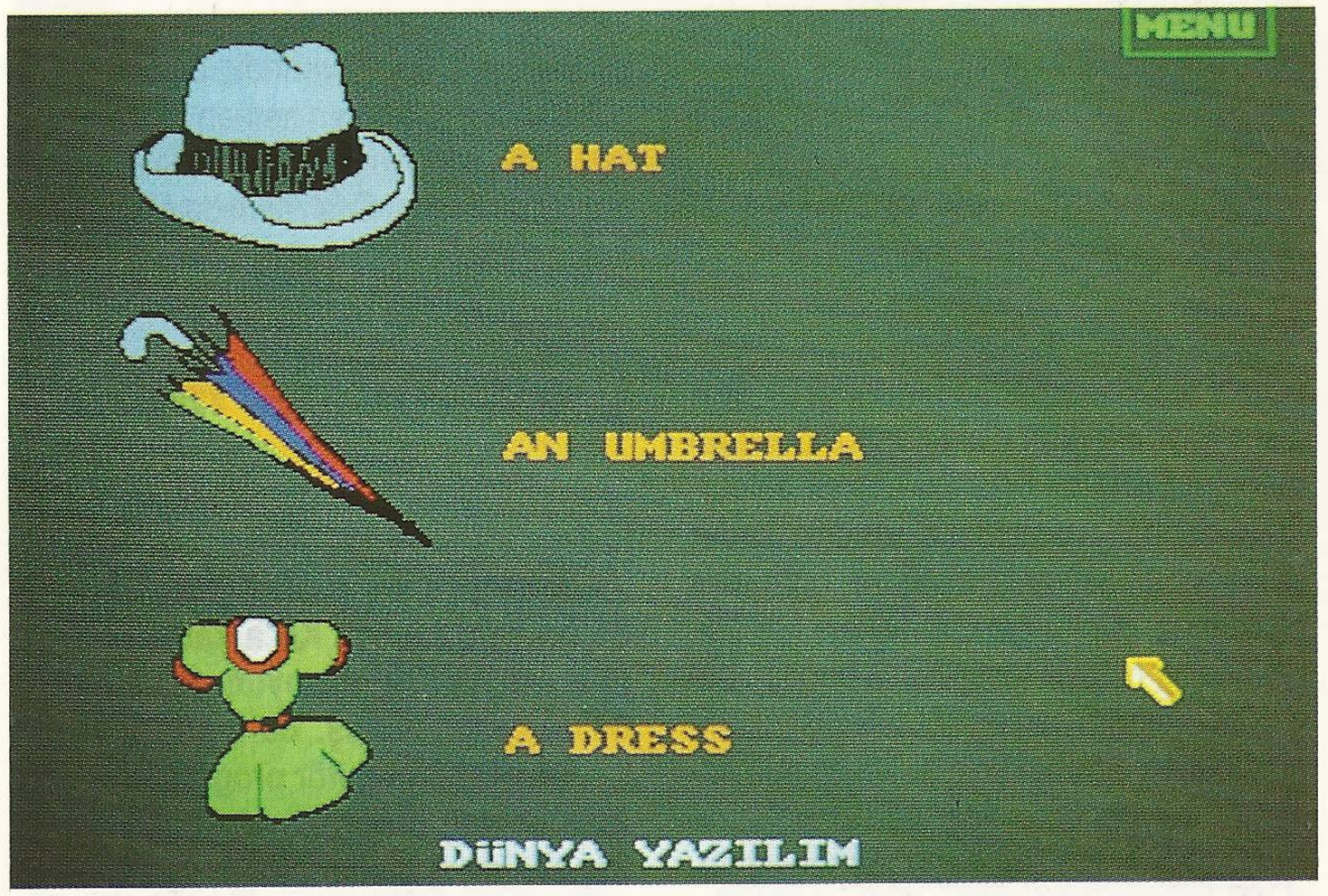
AMOS kullanılarak hazırlanmış bu programlar, bilgisayarın eğitim alanında kullanılabilirliğinin göstergesi. Her ne kadar programlarda bazı hatalar olsa da, konusunda öncü olduğundan bunlar göz ardı edilebilir.

Aşağıda Dergimizin bu programlarla ilgili olarak Dünya Yazılımla yaptığı söyleşi yer alıyor."

Amiga için eğitim programı hazırlamak nereden aklınıza geldi?

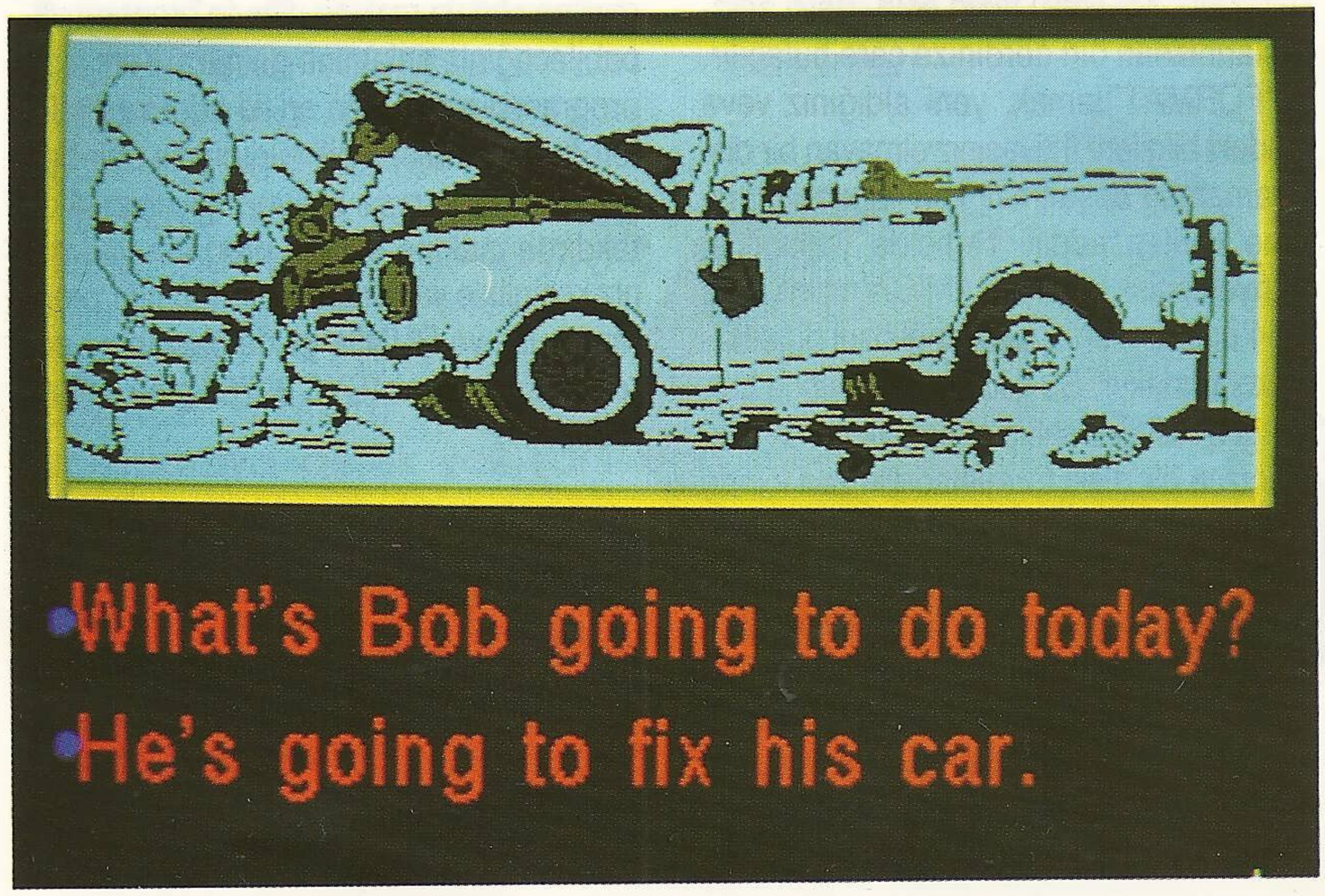
Şirketimiz 1987 tarihinde Commodore bilgisayarları için Hardware ve Software üretimi için kurulmuştur. O tarihte Commodore 64 için sadece 3 adet eğitim programı hazırladık ve yurt çapında belli başlı bilgisayar kuruluşlarına bu programları dağıttık. Kısa sürede programlarımızın bazı firmalarca çoğaltılarak çok düşük ücretle satıldığını veya ücret alınmadan hediye edildiğini tespit ettik. O tarihlerde, yazılımları koruyan bir yasanın olmaması nedeniyle projemizi ileri bir tarihe ertelemek zorunda kaldık. 1990 yılları sonunda TBMM'de bilgisayar programlarının çıkarılacak bir yasa ile koruma altına alınması amacıyla çalışmaların yapıldığını öğrendik. Ocak 1991 ayında bu kez AMIGA bilgisayarları için yeni 3 program ürettik. Bu ürünlerimizin 1987 yılında olduğu gibi çoğaltılarak satılmasına veya hediye edilmesine mani olamadık! Türkiye'de birçok firma, yaptığı bu gibi eserleri yine aynı nedenlerle piyasaya yıllarca süremediler. Bilindiği gibi 14 Haziran 1991 tarihli resmi gazetede yayınlanan Türk Ceza Kanunu'nun 525. maddesine yapılan ekle her türlü bilgisayar programlarının çoğaltılarak satılması veya dağıtılması Bilişim Suçları olarak ceza kapsamına alınmış, aksi davranışlar için ceza uygulamaları getirilmiştir.

İşte bizin şirket olarak tekrar EĞİTİM PROGRAMLARI hazırlamamıza bu yasa neden olmuştur. Hangi bilgisayar için program üretiliyorsa öncelikle o bilgisayarı sevmeniz gerekir. AMIGA 500 bilgisayarlarının piyasaya ilk çıkışından bu güne kadar olan satış grafiklerinin çok yüksek olduğu ve geniş bir kitlenin bu bilgisayarı, Commodore 64 bilgisayararından daha pahalı olmasına rağmen satın almak istediğini biliyoruz. Bu nedenle kısa bir sürede 20'den fazla eğitim programı üretilmiş-



tir. Türkiye artık süratle bilgisayar çağına girmektedir. Ev bilgisayarları sadece müzik, çizim ve oyun aracı olarak görülmemelidir. Biliyoruz ki aileler öncelikle bilgisayar ile eğitim konusuna büyük önem vermektedir. Kısa süre içinde bu çeşit eğitim programları ve bilgisayarlarının satışını önemli ölçüde artıracaktır.

Eğitim programları ile ulaşmak iste-



diğiniz hedef nedir?

Yurt dışındaki bazı software firmaları ve distribütörleri ile yaptığımız görüşmelerde bünyelerine uyan eğitim programları ile oyun programlarını pazarlayabileceklerini öğrendik. İşte ana hedefimiz eğer başarabilirsek bu programların bir kısmını diğer dillere de uygulayarak yurt dışına ihraç etmektir.

Bu programları hazırlarken hangi konularda zorlandınız?

Üretimde her aşamada sayılamayacak kadar çok sayıda zorluklar ile karşılaştık. Bazen tek bir program üzerinde haftalarca çalıştık. Her program için önce taslaklar hazırlandı, çeşitli sorular üretildi, binlerce data girildi, resimler çizildi, programlar defalarca kontrol edildi. Programların kapak resimleri çizildi, renk ayrımları yapıldı, baskılar gerçekleştirildi ve ürünler ambalajlanarak satışa sunuldu. Reklamlar verildi... ve daha nice konularda mücadele verildi. Bunlar işimizin zor ama zevkli yanları idi. Programların her AMIGA kullanıcısı tarafından satın alınabilmesi için çok düşük kârlar ile satmamız gerektiğini biliyorduk. Hazırlanan programların kopyalanmasını önlemek amacıyla kilit sistemi geliştirmek zorundaydık. Bu işlem üretilen programların maliyetinin artmasına neden oldu. Bu kez satışta zorlandık ama ileri tarihlerde bu zorlukları yeneceğiz, buna inanıyoruz.

Kadronuz nasıl oluştu?

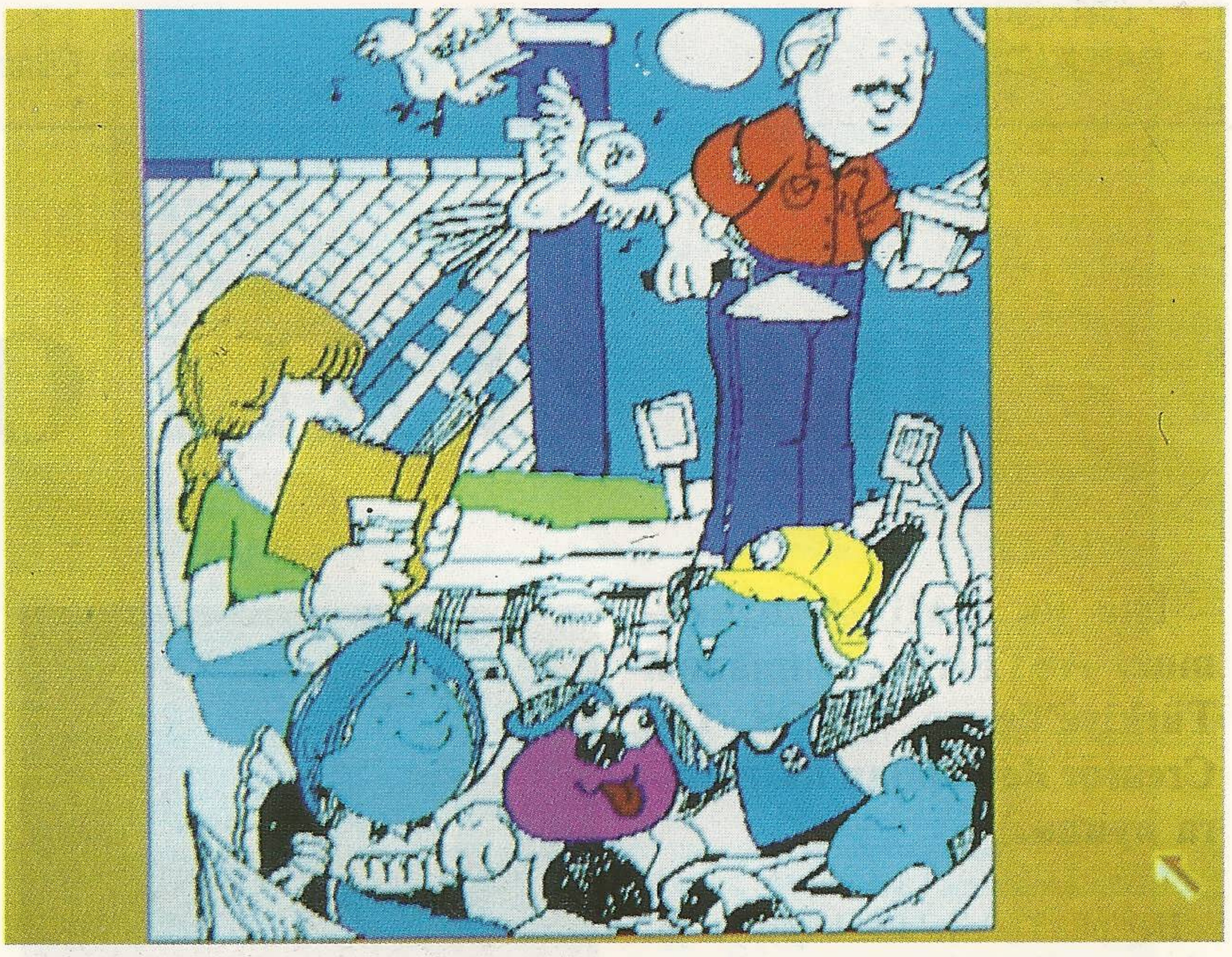
Şirketimiz kuruluşundan itibaren belli bir kadromuz zaten vardı. Yasanın çıkmasından sonra "Dünya Yazılım" adı altında yeni bir bölüm oluşturduk. Buraya yeni arkadaşlar aldık.

Bu bölüm ortaklarımızdan Kaan Aytuğ ve Hakan Rullas'ın denetiminde halen yoğun çalışma içindedir. Teknik servisimiz sadece kilit konusunda kendilerine yardımcı oluyorlar.

Bundan sonra yapmak istedikleriniz?

Eğer AMIGA 500 Eğitim Programlarının satışında başarılı olabilirsek bu programlarımızı kullanıcılara sevdirebilirsek daha sonra sırayla Commoder 64'ler için ve istek olursa PC'ler içinde eğitim prgramları hazırlamayı planlıyoruz.

Düşündürücü ve eğlendirici oyun programları üzerindeki çalışmalarımız devam ediyor. Ekim ayı içinde bunları piyasaya sunmak istiyoruz. Ne derece başarılı olabileceğimizi zaman bize gösterecektir.



Bize gösterdiğiniz ilgiye tekrar teşekkür ediyoruz.

Biz de tüm Commodore dergisi ekibi olarak çalışmalarınızda başarılar diliyoruz.

EĞİTİM SERİLERİ

AMIGA

OKUL ÖNCESİ

İLK ADIM
Sayılar, Harfler, Renkler ve Hayvanların TanıtıMI VE Testi

İLKOKUL
VARLIKLAR ARASI İLİŞKİLER
İLKOKULU 1
Uzunluk, Kısalık, Azlık, Çokluk vb. Kavramların Tanıtımı ve Testi
MATEMATİK
İLKOKUL 1
ÇARPIM TABLOSU
İLKOKUL 1-5
DÖRT İŞLEM
İLKOKUL 1-5
Toplama, Çıkarma, Çarpma, Bölme
TÜRKÇE/KOLEJLERE HAZIRLIK
İKOKUL 3-4-5 -1 MB-
SOSYAL BİLGİLER/KOLEJLERE HAZIRLIK
İLKOKUL 3-4-5 -1 MB-
FEN BİLGİSİ/KOLEJLERE HAZIRLIK
İLKOKUL 3-4-5 -1 MB-
MATEMATİK/KOLEJLERE HAZIRLIK
İLKOKUL 3-4-5 -1 MB-

ORTAOKUL
MATEMATİK
ORTAOKUL 1
MATEMATİK
ORTAOKUL 2
MATEMATİK
ORTAOKUL 3
İNGİLİZCE
ORTAOKUL 1
İNGİLİZCE
ORTAOKUL 2
GEOMETRİ
ORTAOKUL

LİSE
BİYOLOJİ
LİSE 1-2-3 -1 MB-

GENEL
TÜM FORMÜLLER
ORTAOKUL VE LİSE
ANADOLU LİSELERİNE VE KOLEJLERE HAZIRLIK -1 MB-
MATEMATİK/FEN BİLGİSİ/TÜRKÇE/SOSYAL -1 MB-

EĞLENCE-OYUN
BOYAMA KİTABI

COMMODORE

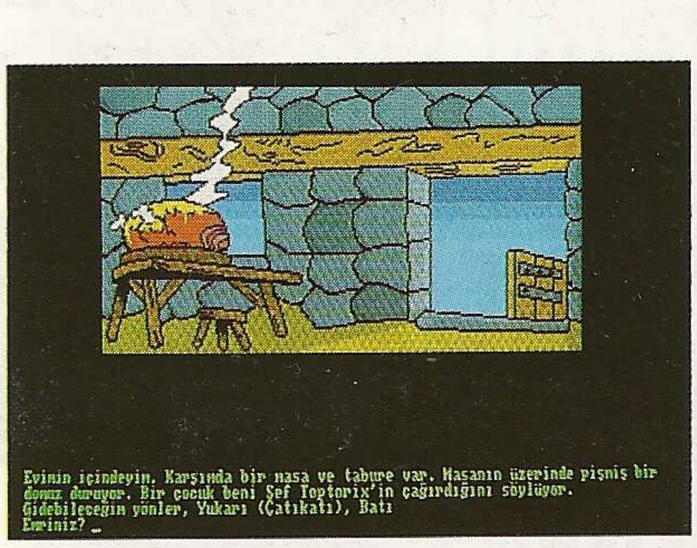
OKUL ÖNCESİ
İLK ADIM
Rakamların Tanıtımı ve Testi

İLKOKUL
ÇARPIM TABLOSU
İLKOKUL 1-5
DÖRT İŞLEM
İLKOKUL 1-2
Toplama, Çıkarma, Çarpma, Bölge, Tanıtımı ve Testi.

İLK YERLİ OYUN

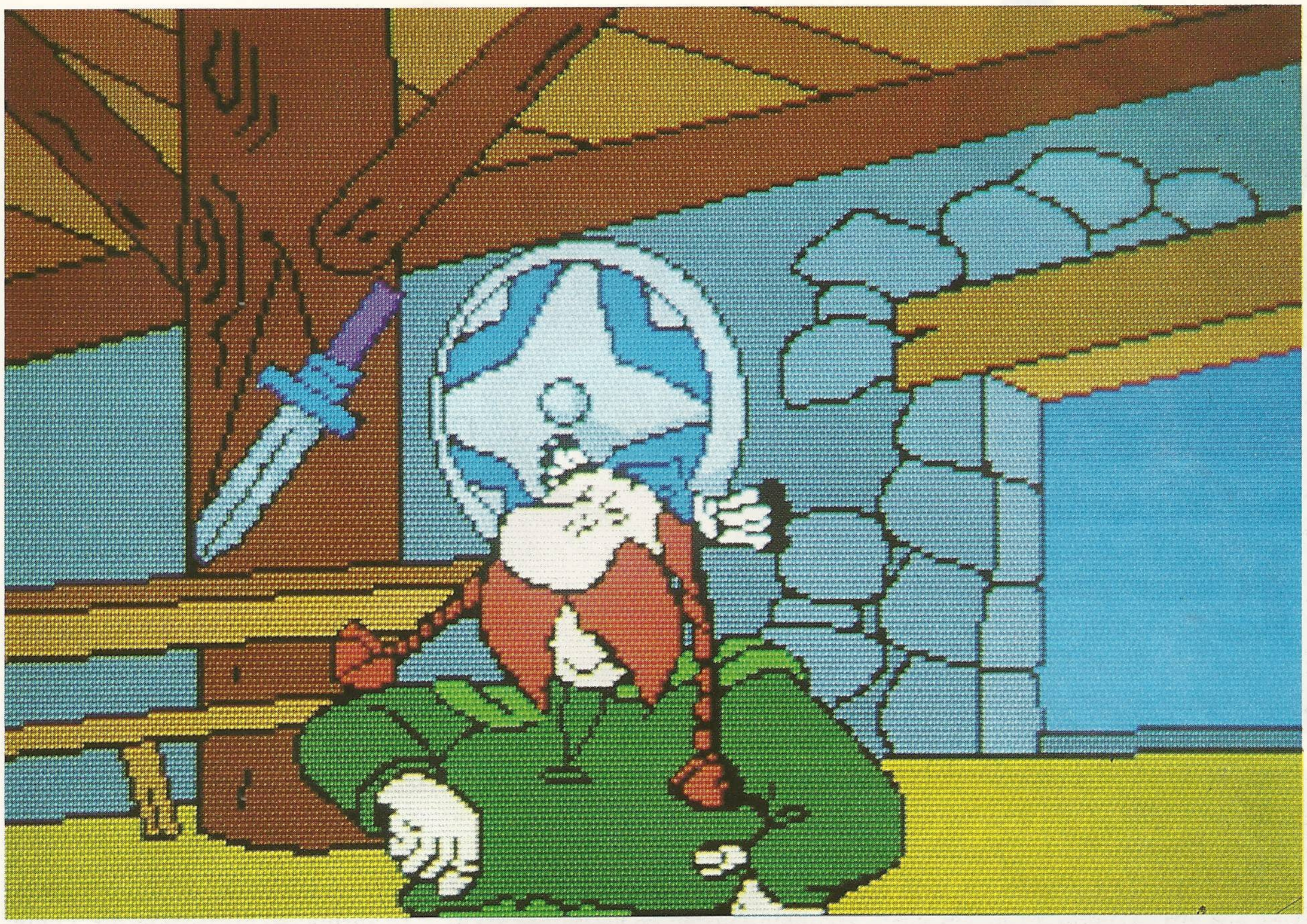
İşte ilk AMIGA oyunumuz, ASTERIX. Tamamen Türkiye'de ve AMOS The Creator ile yapılan ilk macera oyunu.

Hepimiz Türkiye'deki bilgisayar yazılımlarının kopyalanmaya karşı korunmasına yönelik gelişmeler hakkında biraz bilgiye sahibiz. Son zamanlarda, özellikle büyük kentlerimizde, yapılan çalışmalar tamamen bu konuya yönelik. Bu çalışmaların en büyük yararını da programcılar ve yazılım firmaları görecek.



Yabancı firmaların birçok oyunu pazara girerken, ülkemizdeki programcılar da boş durmuyor. AMIGA için AMOS ile hazırlanan oyun fikir, grafik, müzik ve programını yapan arkadaşlarımızın kendilerine verdikleri isim LOCUS TEAM.

Oyuna emeği geçenler kısaca şöyle:
Grafik: Alper Oktay (Commodore)
Müzik: Voltan Tiftik (Synth)
Tasarım: Özkan Havaj (Commodore)
Program: Kuban Altan (Creator)
Locus Team olarak anılan bu dört-



lüyü kutluyoruz ve çalışmalarının devamını diliyoruz.

Oyunu yaparken çeşitli programlardan yararlandıklarını fakat en büyük desteği AMOS'tan aldıklarını belirten Locus Team, bu oyunlarının ilk olması sebebiyle biraz zorlandıklarını fakat bir sonraki oyunlarında bu tür zorluklarla karşılaşmayacaklarını belirttiler. Hatalarından ders aldıkları için yeni bir oyun yapmaya karar verdiklerinde daha kısa sürede bitirebileceklerini söylediler. "Ölü mevsim" olarak adlandırdıkları okul dönemine girdikleri için gelecek yaza kadar yeni bir çalışmada bulunamayacaklarından yakındılar.

Ekran fotoğraflarından da anlayabileceğiniz gibi Asterix oldukça güzel grafiklere sahip bir macera oyunu. Oyunda orijinal Asterix karakterleri olan Asterix, Hopdedix, Toptorix, Hokuspokus ve diğerleri yer alıyor. Oyunun konusu ise tamamen Locus Team'e ait. Bu konuda çok hassas davranan Locus elemanları, oyunlarının konusunu hiçbir

Asterix çizgi romanında bulamayacağımızı söylediler. Locus Team elemanları, oyunlarını tanıtmamız için sadece bize geldiler ve kendileriyle uzun sohbetler ettik. Şimdilik sizlere verebileceğimiz haber bu kadar. Asterix'i gelecek sayılarımızda daha detaylı tanıtabileceğiz.

Unutulmayanlar

Yazanlar: Celal Hallaç ve Sinan Vural

Commodore 64'e daha yeni sahip olduysanız veya yeni kullanmaya başladıysanız eski programların ve oyunların ne denli değerli ve kullanışlı olduklarından ya da ne kadar eğlenceli olduklarından haberiniz yoktur. Bu yazımızda Commodore programlarının eski ama kalıcı olanlarına şöyle bir göz atacağız. Yeni Commodore'cuların yanı sıra eski kullanıcılarından da bu yazımızdan zevk alacağından emniz.

Eğer siz de bizim gibi "programın ya da oyunun eskisi yenisi olmaz, iyisi ve kalıcı olanı her zaman kazanır" görüşündeyseniz, bu yazı sizlere oldukça ilginç gelebilir. Bu yazıyı hazırlamadan önce ortalama olarak beş yıllık bir Commodore 64 mazisine sahip birkaç kişi bir araya geldi ve Commodore dergisinin ilk elli sayısına göz attı. Aslında bizim için işin en zevkli yanı buydu diyebilirim. Yıllar önce oynadığımız oyunlardan aldığımız tadın hâlâ damağımızda olduğunu hissetmek ve zevkle geçirdiğimiz saatlerin anısını canlandırmak çok güzel bir duygu. Bizim gibi eski kullanıcılar da aynı şeyleri hissedeceklerdir. Fakat yeni kullanıcılar da sakın üzülmesin çünkü onlara da sıra gelecek. Bundan birkaç yıl sonra şimdiki oyunlar hatıra olacak ve kimbilir yerlerini ne gibi oyunlara bırakacak.

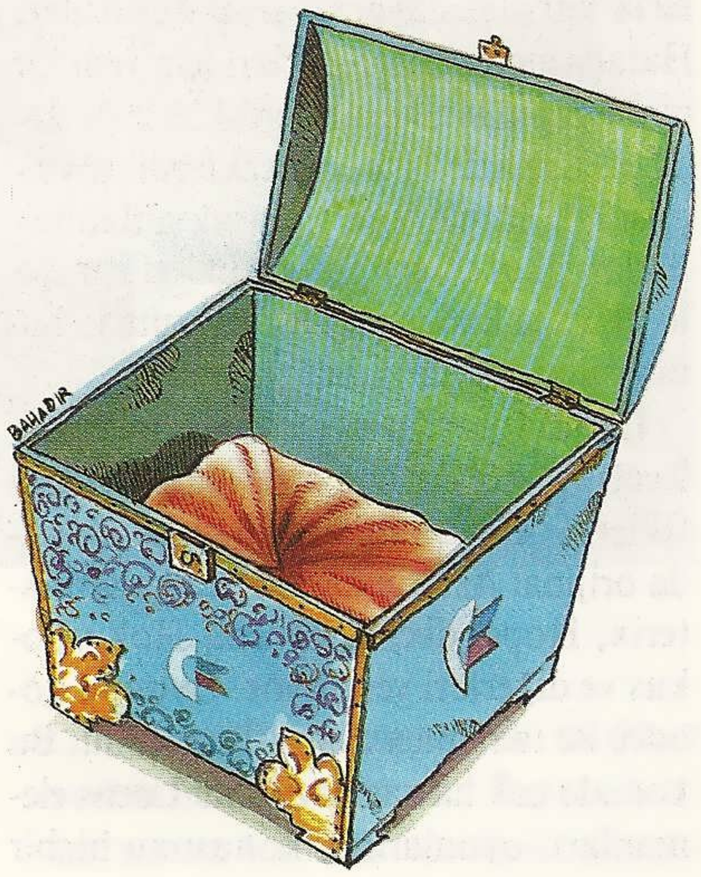
Ayrıca eski programları tekrar gözden geçirmenin faydasını da yeni kullanıcılarımız görecekler. İsterseniz hep birlikte birkaç yıl geriye gelelim ve bu arada neler olmuş, hangi oyunlar bilgisayarları istila etmiş bir bakalım.

SIMONS' BASIC

Commodore 64'lerin Basic yönünden ne kadar zayıf ve yetersiz olduğunu gören 16 yaşındaki arkadaşımızın hikâyesiyle başlayalım. Küçük Simons'ın küçük programı bu güne dek büyük işler başarmıştır ve (ilginin devamına bakılırsa) uzun süre basic kullanıcılarının gözde programı olmaya devam edecek gibi görünüyor. Simons' Basic, pek gelişmemiş olan C-64'ün basic komut listesine tam 114 yeni komut eklemiştir. Commodore için yapılan birçok basic genişletim programıyla kıyaslanacak olursa, başka hiç bir programa gerek yoktur çünkü, ne kadar eski olursa olsun, şimdiye kadar daha üstün bir program daha piyasaya çıkmamıştır.

GHOSTBUSTERS

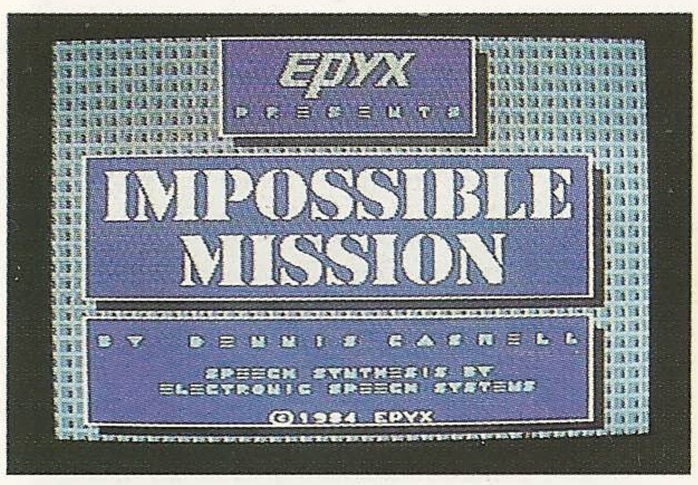
Akla gelebilecek en eski ve unutulmayan 64 oyunu ise bizce GHOSTBUSTERS. Ünlü filminin konusunu içeren nefis grafik ve müziklerle süslenmiş bir unutulmayan. Filmini izleyenler oyunu oynamakta zorluk çekmeyeceklerdir. Oyunda alarm verilen evlere gidip hayaletleri yakalamak ve deponuza hapsetmek genel amaç. Asıl konu ise ortada dolaşan anahtar (keymaster) kilide (doorkeeper) girip ekranın ortasındaki kaleye girince dev lokum adımın (marshmallowman) altından yeterli sayıda adam geçip hayaletlerin kalesi ZUUL'u yok et-

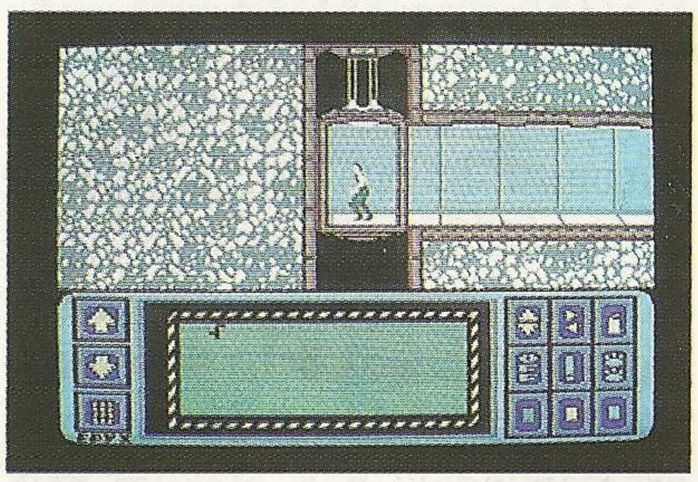


mek etmek. Başında birçok eğlenceli saatler geçirebilecek bir oyun.

IMPOSSIBLE MISSION

Başında günlerce bulmacalarını çözmeye çalıştığımız (ve çoğumuzun zamansızlık yüzünden başaramadığı) IMPOSSIBLE MISSION'ı çoğunuz hatırlarsınız. Her ne kadar ikinci oyunu da piyasaya sürüldüyse de birincisinin verdiği tadı başka bir oyundan almak çok zordur. Birçok odadan oluşan bir binada gerekli parçaları toplamalısınız. Fakat bu arada kötü adamın kötü robotlarına yakalanıp çarpılmamaya dikkat etmelisiniz. Hatırladığımız kadarıyla ilk digitize efektleri kullanan oyun bu. İlk başladığınızda





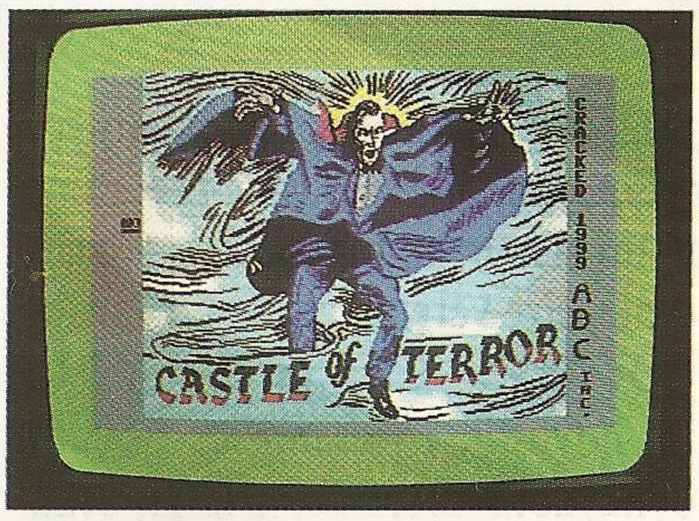
korkunç bir ses, sizi imkansız görevinizden caydırmak istermişçesine, sonsuza kadar burada kalacağınızı belirtiyor. Sadece tüm parçaları toplamakla bitmiyor oyun, bir de müthiş bir bulmacası var. Sadece bulmacası bile bu oyunu oynamak için yeterli bir sebep.

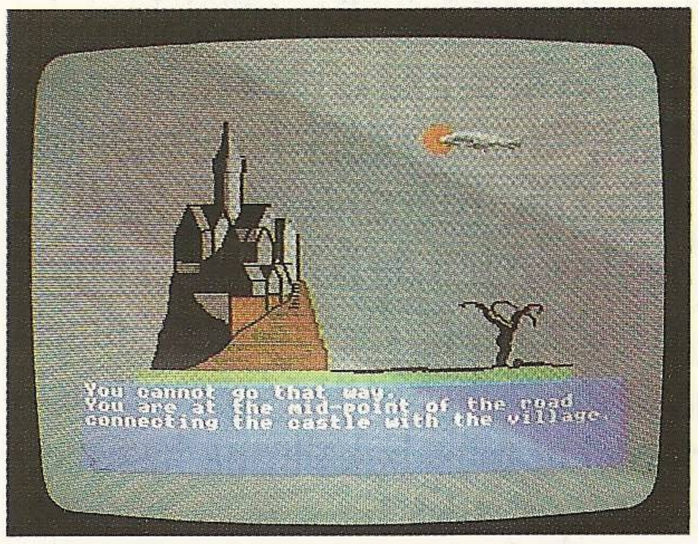
MUSIC CONSTRUCTİON SET

Müzikle ilgilenenleriniz için ise en iyilerden biri Music Construction Set'tir. Müzik yazabilmek için gereken tüm işaretler bir palette durur ve yukarıda bulunan iki adet portreye yerleştirmeyi beklerler, yapmanız gereken gerekli ayarlamaları yapıp notaları, susları, diyez ve bemolleri portenize yerleştirmek. Ayrıca bu programın disketinde üretici firma tarafından hazırlanmış bir çok klasik müzik yer almakta. Sadece dinlemek bile programın kalitesi hakkında fikir verecektir.

CASTLE OF TERROR

Adventure severleri de unutmadık tabii. 64'ün en güzel adventure'ları arasında hakettiği yeri alan oyunumuz Castle of Terror'ü eminiz ki çoğunuz zevkle oynamışsınızdır. Şimdi de eski Commodore'cular yeni kullanıcılara yerini bıraksın ve biraz da onlar bu müthiş oyundan yararlansınlar.

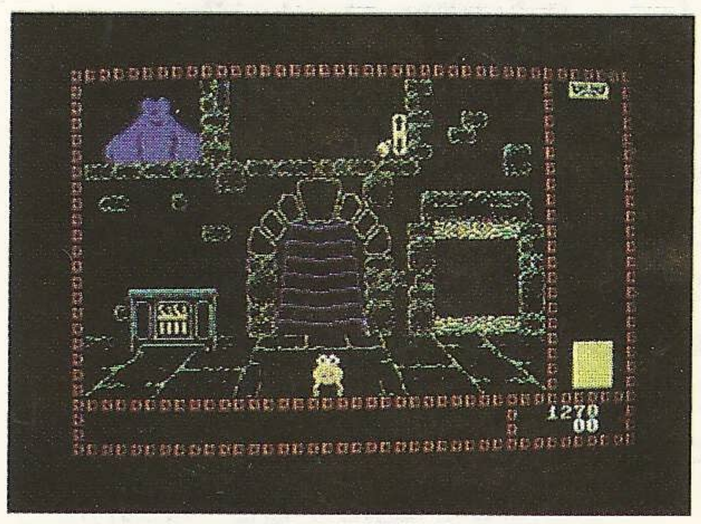




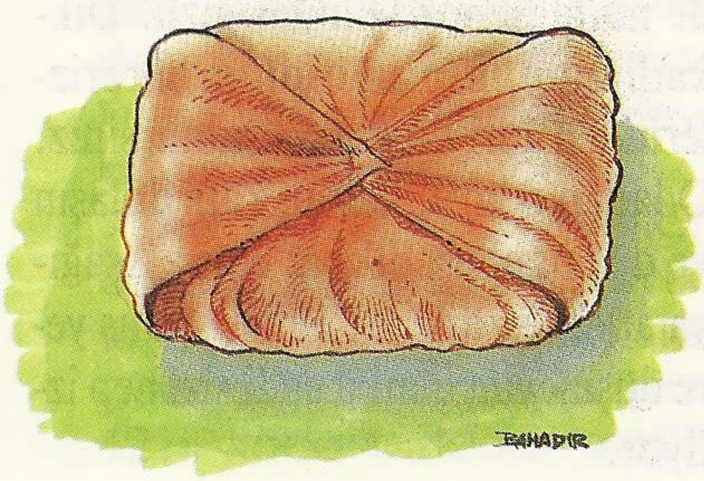
Oyunun konusu kısaca şöyle; vampir kont şatosunun bulunduğu köydeki nefis bir kızı kalesine kaçırır. Sizin yapmanız gereken ise köyden başlayarak gerekli eşyaları ve bilgileri topladıktan sonra kaleye sağ salim varmak ve kaledeki tuzaklardan da kurtularak konta ulaşmak. Tabii ki konta ulaştıktan sonra onu öldürebilmeniz gerekiyor. Ne kadar da basitmiş, değil mi?

LITTLE COMPUTER PEOPLE

Bu bir oyun programı değil. Gerçekten de çok değişik bir çalışma örneği. Bilgisayarınızın içinde küçük insancıklar yaşadığını varsayarak, bu program sayesinde onlardan birine yaklaşabiliyor ve onunla arkadaş olabiliyoruz. Bu küçük



arkadaşımız evinde köpeği ile yaşıyor ve pek de geleni gideni yok. Onunla kağıt oyunları oynayabilir, televizyon seyredebilirsiniz. İsterseniz size piyano bile çalar. Ayrıca çok da güzel dans ediyor. Aman sakın çok fazla eğlenceye dalıp onun



yemek ve suyunu unutmayın, sonra size çok kızar. Bunu da yüz ifadesinden hemen anlarsınız. Eğer gönlünü almak isterseniz onunla kağıt oynayın ve kaybedin (kazanırsanız alınabilir, ama arkadaşlıkta böyle şeyler olacaktır). Grafikleri, animasyonu, müzik ve efektleriyle mükemmel bir program.

PRINT SHOP

Broderbond Sotware'in ilk çalışması olan bu program, nefis kaleidoskop grafiklerinin üzerine harika karakterlerle afişler hazırlayıp printer'ınızla basmanızı sağlıyor. Tabii ki daha sonra çok gelişmişleri de yapıldı. Ama yine de bu güzel grafikleri başka bir programla hazırlayamazsınız. Afiş, kart, mini pankart gibi şeyler yapmanızı sağlayan Print Shop'ın harika ürünlerini her yerde kullanmak mümkün.

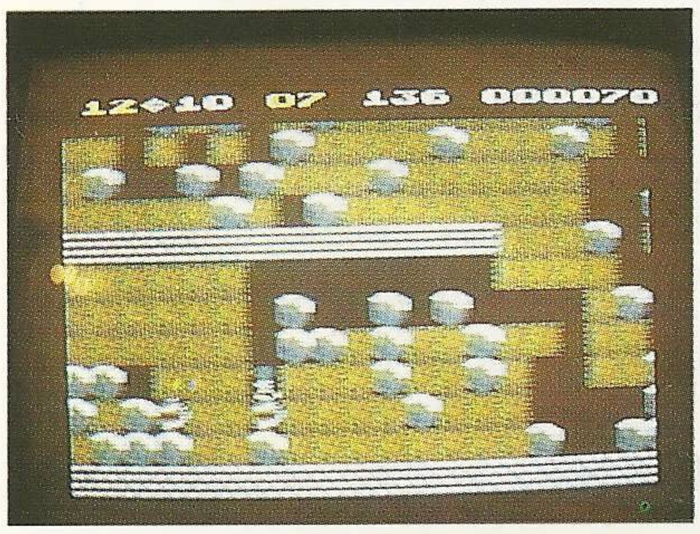
CAULDRON II

Sizi bir balkabağına çeviren cadının şatosuna gidip ondan öcünüzü almalısınız. Bir balkabağı olarak ne yapabiliriz ki diye düşünüyorsanız yanıldınız. Balkabakları da güçlüdür.

Animasyon, grafik ve konusuyla sizleri büyüleyebilecek bir oyun. Şatonun içinde oyuna başlıyorsunuz ve şimdilik tek yapabildiğiniz şey sıçramak. Etrafta gördüğünüz iksirleri kaçırmayın çünkü hepsinde muhteşem özellikler gizli. Dikkatli olun, her an cadının sürprizlerinden biriyle karşılaşabilirsiniz. Odadan odaya, kattan kata dolaşın ve düşmanlara dikkat edin. Aşağıya atlarken dikkatli olun, yanlış yere düşmeyin, çünkü cadi sizi hep izliyor.

BOULDER DASH

Sevimli kahramanımızın serüvenleri oldukça ünlüdür. Yuvarlanan kayaların arasında dolaşarak elmasları toplamaya çalışan Boulder'ı sizin ellerinize emanet ediyoruz. Dikkatli olun, bu oyun göründüğü kadar basit olmayabilir! Ayrıca size birkaç ipucu da verebiliriz.



oyundaki tüm canlıların suya ve kayalara alerjisi var (sizin de tabii) fakat gerekli elmasları toplayabilmek için onları öldürüp yerlerinde beliren elmasları da almalısınız. Size biraz acımasızca gelebilir fakat ne yapalım, hayat bu.

COLOSSUS CHESS V 4.0

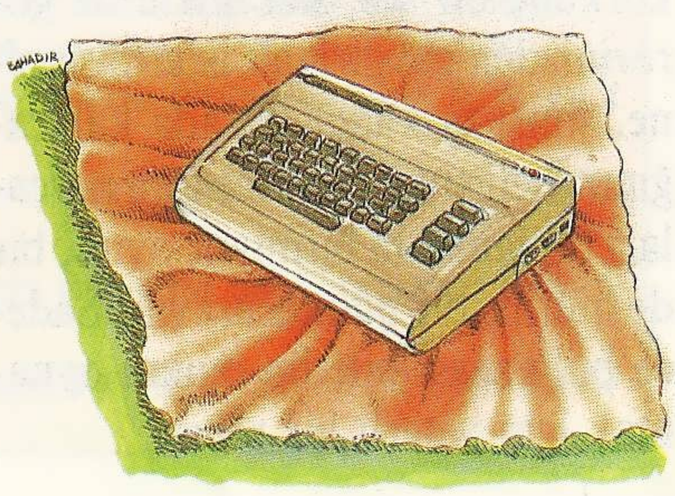
Commodore 64 için yapılmış gelmiş geçmiş en iyi satranç programını mı arıyorsunuz? Doğru yere geldiniz, size verebileceğim en iyi isim COLOSSUS CHESS V 4.0. İster iki boyutlu, isterseniz üç boyutlu oynayabiliyorsunuz, grafiği, zekası ve hamlelerinin güzelliğiyle satranç severleri büyüleyen bu programı edinmelisiniz. Stratejinizi çok iyi belirleyin çünkü o bir yenilmezdir. Tabii oyunu kolaylaştırmak da mümkün. İsterseniz en iyi hamleyi nasıl seçtiğini de ikinci bir ekranda izleyebilirsiniz. Commodore'unuzla satranç dolu saatler yaşamak için (ve okul müsabakalarına hazırlanmak için) bire bir.

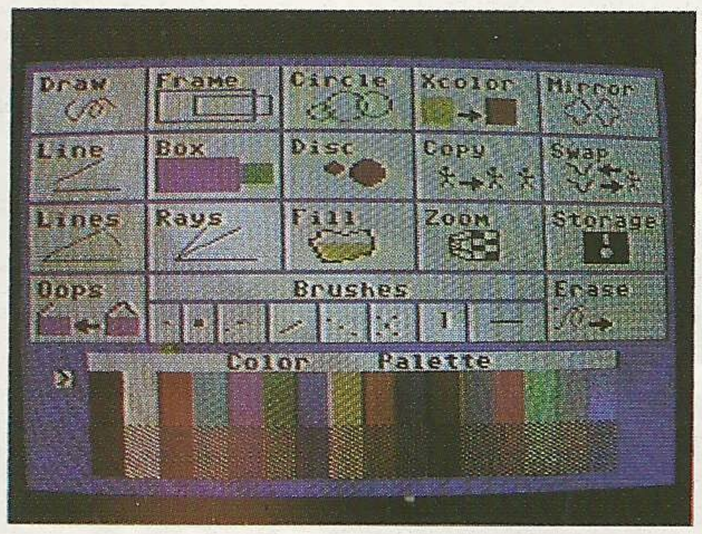
SILENT SERVICE

Savaşta denizaltı kullanmayı hâyal edip duruyorsanız ve stratejik simulasyonlara meraklıysanız işte gözde oyununuz. Sakın kolay olduğunu sanmayın, iyi bir ekip ve iyi bir taktiğe ihtiyacınız olacak. Oldukça çekişmeli bir strateji savaşı vereceksiniz. Yeterince sessiz olmazsanız ne olacağını tahmin edersiniz. Grafikleri, benzetimin güzelliği ve oyunun kalitesiyle bizleri adeta büyülemişti. Eğer oyunun üzerindeki tarih sizi etkilemiyorsa ve beğendiğiniz türe giriyorsa bizim tavsiyemize uyun ve mutlaka arşivinize katın.

KOALA PAINTER

Bu programın adını duymamış olmanızın imkanı yok. Kendimizi bildik bileli bu program vardı ve çizim meraklılarının ilk utility'si idi. Her ne kadar çok daha yeni programlar da yapıldıysa da bu çizim programındaki bazı efektler hâlâ başka programlar tarafından (aynı kolaylıkla) yapılamıyor. Her ne kadar Amica Paint'in özellikleri Ko-





ala Paint'in özelilklerinden daha üstünse de kolay kullanımı ve rahatlığı için kullanılabilir. Zaten Koala Paint artık bir çizim standardı halini almıştır ve birçok çizim programı (Amica Paint dahil) Koala formatında kayıt ve yükleme yapabilmektedir. Sizin en iyi seçimi yapacağınızdan kuşkumuz yok.

DOODLE

Bu da Koala gibi eski ve güzel bir çizim programı fakat Koala kadar yetenekli olmadığından dolayı pek benimsenmedi. Fakat bir tek üstün yanı var, Hi-Res (320 × 200 2 renk) modunda çizim yapabiliyor. Bu erişim AMIGA'nın Low-Res çizim ekranının çözünürlüğüne eşittir fakat sadece iki renk kullanabilirsiniz. Eğer elinizdeki olanakları iyi değerlendirirseniz ve biraz da tekniğinizi geliştirebilirseniz çok iyi sonuçlar elde edebileceğinize inanıyoruz. Ama daha profesyonel bir Hi-Res çizim programı arıyorsanız O.C.P. ART STUDIO'yu tavsiye ederiz.

FONTMASTER

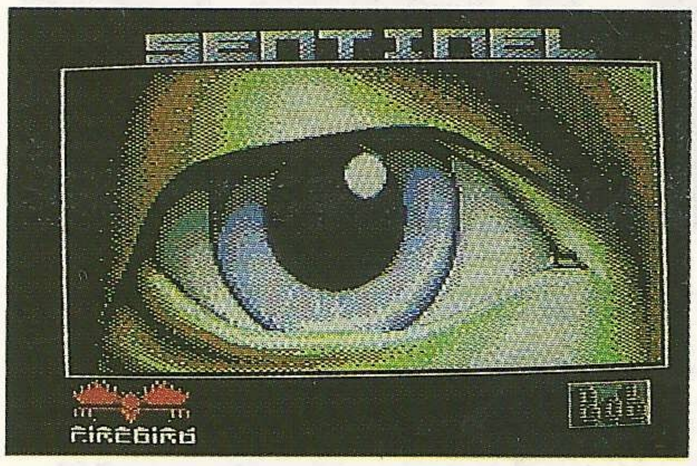
Değişik karakter setlerine duyulan ihtiyaç pek de yenhi bir şey olmasa gerek. Bu kadar gelişmiş bir rogramın oldukça eski oluşuna bakılırsa bu ihtiyacı gidermek için çalışanların işe uzun zaman önce başladıkları kesin. Bu programda çok değişik fontlar elinizin altında bulunuyor ve hatta bu fontlardaki karakterleri değiştirmeniz de mümkün. Beğendiğiniz fontu alın ve Türkçe karakterleri ekleyin. Artık Türkçe yazılarınızı güzel fontlarla ve düzgün olarak yazabilirsiniz.

ACE

İşte Commodore 64 için yazılmış bütün zamanların en hızlı uçak simulasyonu... diyemeyeceğim çünkü bu tam bir simulasyon değil. Daha çok emulasyon olarak nitelenen ve detayların azaltılıp oyuna ağırlık verilmiş bir program. Kendi hava alanınızdan kalktıktan sonra, daha önce seçmiş olduğunuz silahlarla kara, hava ve deniz saldırılarına karşı savaşabilirsiniz. Aslında oyunun zorluk derecesine bağlı olmak üzere sırasıyla kara ve deniz güçlerini yok etmeniz gerekir. Bu arada sürekli başınıza ağrıtacak olan hava kuvvetleri de vardır. Eğer savaş sırasında düşman kara kuvvetleri havaalanınızı ele geçirirse yakıt ikmal uçağını, silah almak içinse müttefik havaalanlarını kullanabilirsiniz. İki kişilik oyunda (yanlış anlamayın iki pilot değil) pilotu ve bombardımancıyı iki ayrı oyuncu kontrol eder. Bu oyun uzun süre listelerde kalmış ve en iyi uçuş oyunu olmaya hak kazanmıştır.

SENTINEL

Onbinlerce ortamda hep sizi gözleyen bir gözcüden kaçmanız gerekirse ne yaparsınız? Ona görünmeden yaklaşmalı ve enerjisini emmelisiniz. Bu arada o da sizi bırakmaz, yakaladığı yerde sömürmeye başlar. Kaybettiğiniz enerjinizi ağaçları



emerek geri kazanabilirsiniz. Oyunu bu kadar basit sanmayın bölümler ilerledikçe gözcünün yardımcıları ve başka sorunlar sizi bekliyor.

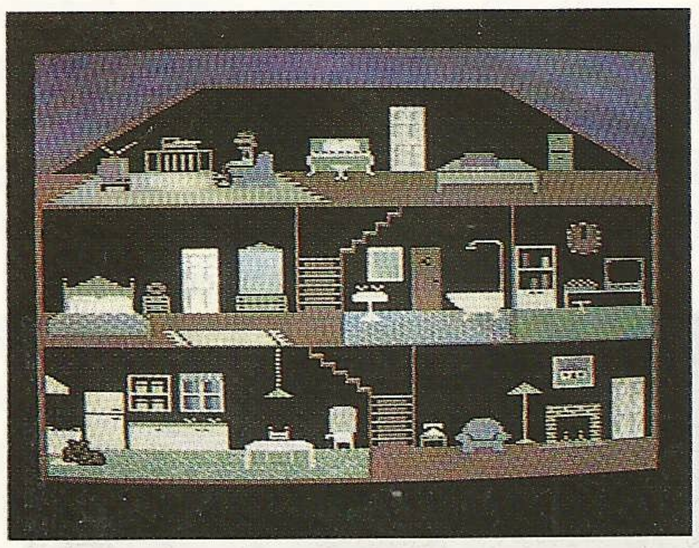
TAU CETI

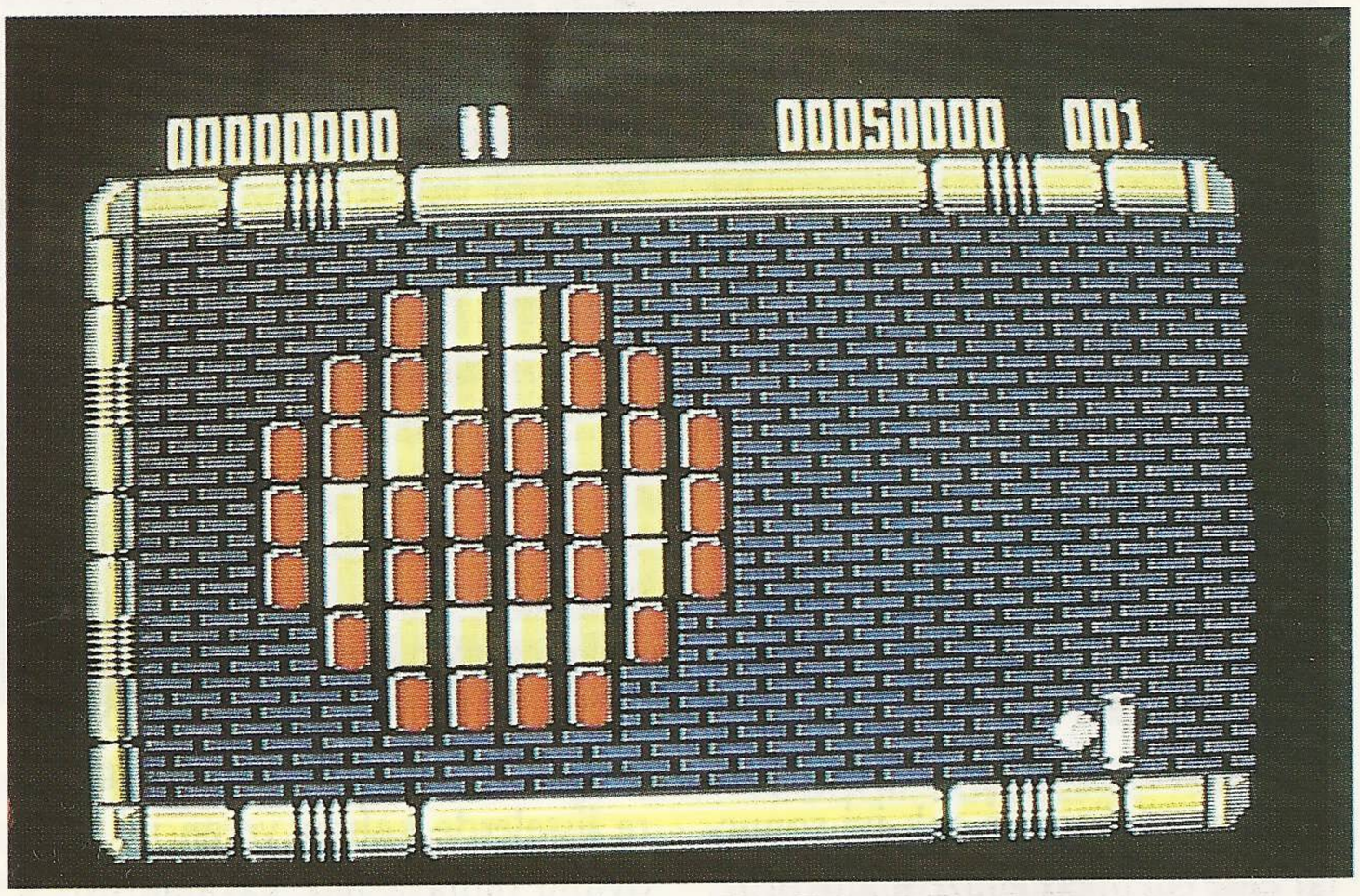
Bu oyun ise ilk pencereli (şimdiki FRP-DUNGEONS AND DRAGONS stili) ekran düzeninin kullanıldığı oyundur. Oyundaki amacınız Tau-Ceti den başlayan yolculuğunuzda geminiz için gereken bazı parçaları toplayıp dünyaya geri dönmek. Oyunda şehirden şehire giderken karşınıza çıkacak engellerden iyi sıyrılabilmelisiniz zira düşmanlarınız oldukça güçlü. Şehirler arası yolculuk yapmak için jump pad'leri kullanmalısınız. Her jump pad başka bir şehre açılan kapıdır, yalnız bu pad'lerin üzerinden fazla hızlı geçmemelisiniz.

Vektör grafikleri her zaman tercih edimiştir ve eğer siz de buna katılıyorsanız bu klasiği kaçırmamalısınız.

TRAP DOOR

Eminim ki efendisine hizmet eden bir uşağı canlandırmak pek de hoş bir şey değil. Hele de Master'ınız sizden kızarmış ezik kurbağa gözü isterse ve bunun için sizin evin bodrumdaki lağıma inip kurbağa





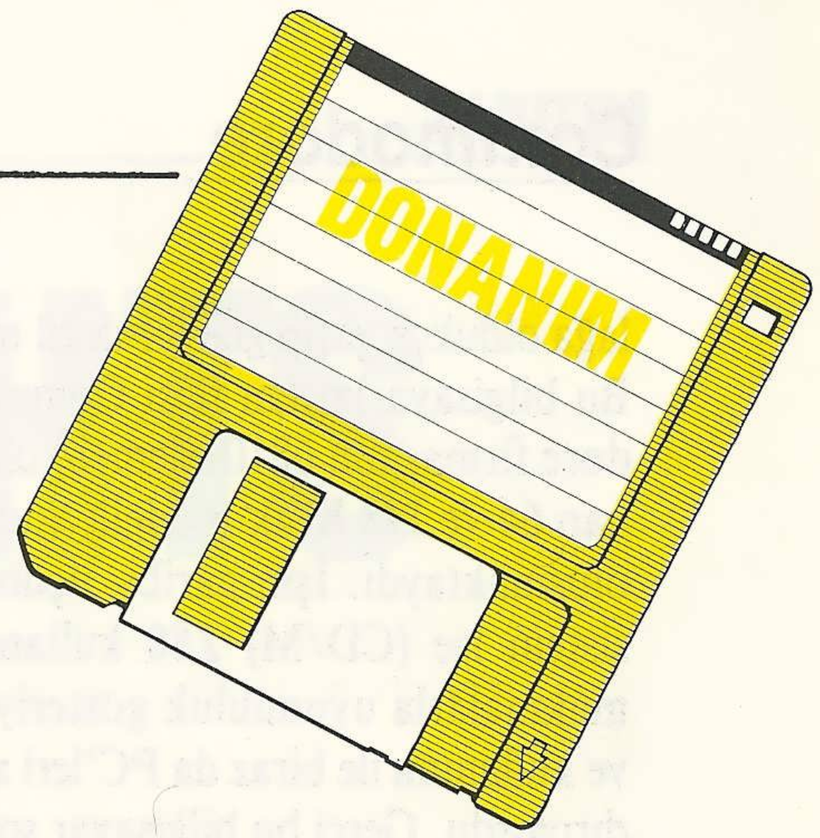
yakalamanız ve bir tonluk bir ağırlığın altında ezip sonra da kızartmanız gerekirse.

İlginç bir konu, harika grafikler ve animasyonlarla süslenmiş türünün tek örneği. Bir numaralı bir klasik. Efendiniz sizden sürekli zorlaşan isteklerde bulunuyor ve süre geçtikçe kızmaya başlıyor. Eğer onun tepesini attırmadan istediğini yapabilirseniz kurtuldunuz demektir. En ilginç yaratıklar da yerdeki kapağın altında bulunuyor. Sahip sizden yağda kızarmış yumurta istediğinde de bu kapağı açıp içinden bir tavuk çıkmasını beklemelisiniz (tabii ki bu arada başka canlıların çıkmaması için bir engel yok) ve çıkan tavuğun popusuna bir şey attığınızda tavuğun gözleri fal taşı gibi açılıyor ve havada uçmaya başlıyor. Şimdi yapmanız gereken elinize bir tava alıp tavuğun altında koşturmak. Tam yumurtladığı anda altında olmazsanız olanlar yumurtaya oluyor. İlginç görevlerden biri de mahzenden çıkan kurtları toplayıp bir şişeye doldurmak. Grafiklerin büyüklüğü ve güzelliği bizi büyülediği gibi sizi de büyüleyecektir. Karakterlerin komikliği ve animasyonların güzelliği bir 64 oyunu için oldukça şaşırtıcı ve etkileyici. Koleksiyondaki yerine layık bir oyun.

KARAKOUT

Duvar oyunları serisinin ilk devrimcisi ve Arkanoid tipi oyunların temeli olan bu oyun ile çok eğlenceli ve heyecanlı saatler geçirebilirsiniz. Tipik duvar oyunlarının tersine sağa ya da sola doğru oynayabiliyorsunuz ve vurduğunuz taşların altından değişik hediyeler, silahlar, ilginç bombalar çıkabiliyor ve çok çeşitli yaratığı barındıran oyun bu özelliğiyle ve türünün babası oluşuyla kaliklerin arasında yerini almaya hak kazanıyor. Eğer hoşunuza giderse, aynı oyunun iki değişik versiyonu daha çıkmıştı (KRAKOUT 2 ve 3), onları da koleksiyonunuza katabilirsiniz.

Aslında eski oyunları özlüyoruz. Belki o zamanlar bize çok ilginç geldiği için bu kadar çekici gelmişlerdir, ama artık çok az oyundan eski oyunlardan aldığım zevki alabiliyorum ve o oyunları özlüyorum. Bu oyunlar arasında LODE RUNNER (64), MANIC MINER (ZX 48), ANT ATTACK (ZX 48), JUMPING JACK (ZX 48), BLUE MAX (64), CHUCKIE EGG (ZX ve 64), FORT APOLCALYPSE (64), AZTEC CHALLENGE (64) gibileri yer alıyor. Unutulmayanlar serimiz arasında unuttuklarımız varsa bizi affetsinler.



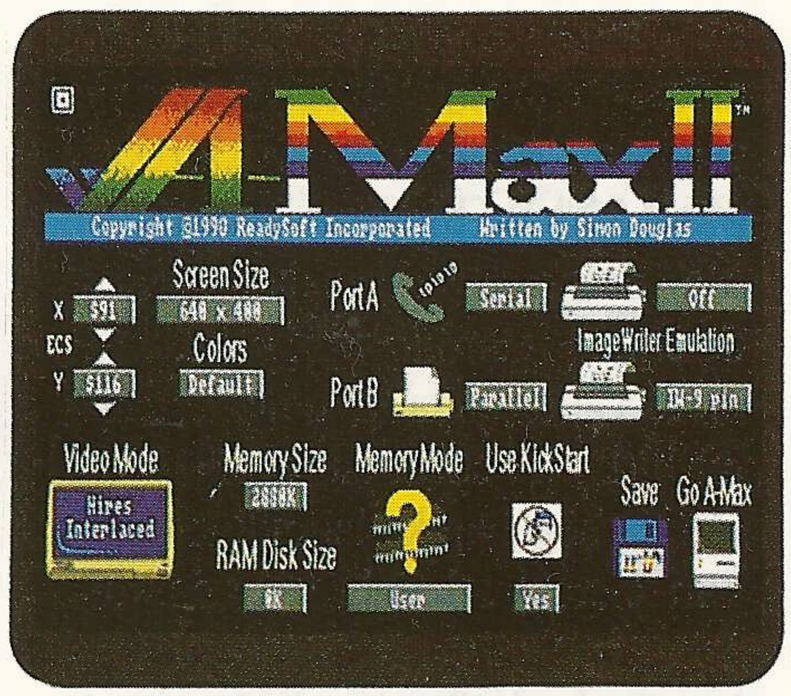
Uyumsuz musunuz?

Hangi bilgisayarın daha çok programı var? Hangisinin grafik programları daha üstün?

Bu tür problemler yavaş yavaş sona eriyor gibi. Aradığınız programın başka bir bilgisayar için hazırlanmış olması büyük bir problem mi?

Hayır, artık bu tür roblemler tarihe kaldı. Son on yıl içindeki gelişmelere şöyle bir göz atalım:

Sinclair firmasının ilk protatif ev bilgisayarı modeli olan ZX SPECTRUM, 48 K'lık hafızası ve toplam 8 rengiyle çok iyi bir girişim yaptı fakat arkasından COMMODORE firmasının dillere destan bilgisayarı 64K'lık hafızası, 16 rengi ve müthiş program desteğiyle ZX'i piyasadan sildi. Elinde ZX'leri olan ise sadece desteklerini kaybetmeyip aynı zamanda COMMODORE'a yenildiler. Belki de siz de bunları hissetmişsinizdir. Aldığınız oyunları bir kenara bırakırsak, el emeği göznuru programlarınızı ne yapacaksınız? Bir meraklı bunlara bir son veriyor ve C-64 için SPECTRUM SIMULATOR adlı bir simulasyon programı yazıyordu. Bu programı hâlâ bulmak mümkün. Bu programın başarısına



AMAX II'nin çalışma ekranı.

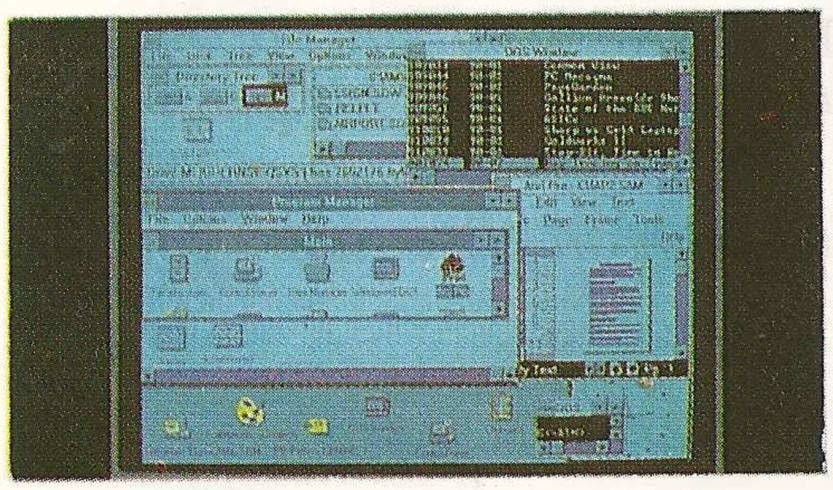
gelince, Spectrum ile yazılı basic programları yazabilmenizi ve çalıştırabilmenizi sağlıyordu. En büyük şaşkınlığı ise Spectrum ile kasede kaydettiğimiz basic programı Commodore'un dataseti aracılığıyla yükleyip çalıştırdığınızda yaşıyorduk. O zamanlar bu bizim için "AMAN TANRIM"dı. Bir bilgisayar, tamamen farklı bir işlemci kullanan başka bir bilgisayarın programlarını yükleyebiliyor ve çalıştırabiliyordu.

Sonraları bilgisayarların hafızaları ikiye katlandı ve 128 K'lık bilgisayarlar üretildi. Bunlardan biri de üç değişik bilgisayar olarak çalışabilen Commodore 128'idi. Ku-

O zamanlar bu bizim için "Aman Tanrım"dı. Bir bilgisayar, tamamen farklı bir işlemciyi kullanan başka bir bilgisayarın programlarını yükleyebiliyor ve çalıştırabiliyordu.

lağa oldukça garip geliyor değil mi? Bu bilgisayarlardan ikisi Commodore firmasının 6810 işlemci kullanan 64 ve 128 K'lık modellerinden oluşmaktaydı. İşin garibi, üçüncü sistem ise (CD/M) Z80 kullanan makinalarla uyumluluk gösteriyor ve kullanımı ile biraz da PC'leri andırıyordu. Gerçi bu bilgisayar software desteği bulamadığından çok kısa zamanda piyasadan silindi ve 128 almış olanlar bilgisayarlarını genelde 64 modunda kullandılar.

Commodore firmasının son HİT bilgisayarı ise AMIGA 500'ler. Bir AMIGA almakla bitmiyor işiniz.



ATonce'ın çalışma ekranı; bir AT'ninkinden farksız.

Ülkemizde ilk alanlar genelde oyunlarına kanıyorlar fakat bir süre sonra sadece oyun oynamak, adventure bitirmek yetmemeye başlıyor.

Bunların yanı sıra biraz da bilgisayarınızı tanıma isteği ve amatörce de olsa bir şeyler üretme isteği başlıyor. Başka bir bilgisayar için yapılmış bir programı ya da başka bir şeyi elinizdeki bilgisayarı satıp masrafa girerek yenisini almadan nasıl kullanabilirsiniz ki? Olmaz canım, olur mu hiç?! Olur tabii.

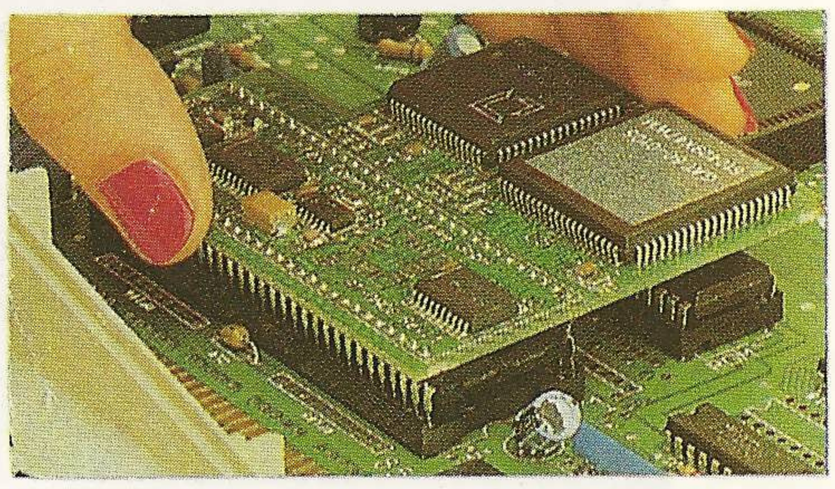
İlk olarak AMIGA için yapılmış software emulatörlere göz atalım. Bunlar ek bir devreye gerek duymadan, sadece bilgisayarınızın yeteneklerini kullanarak yapılan programlardır. İlki Commodore 64 Emulator programıydı ve orijinal disketinin yanında bir de kablo veriliyordu. Bu kablo ile Commodere 64 bilgisayarlarının özel disk sürücüsü olan 1541'lere erişim yapılabiliyor ve Commodore programları (makina dili programları da dahil olmak üzere) yükleyip çalıştırabiliyorduk. Aynı zamanlarda bir başka soft emülatör olan TRANSFORMER ise 8088 işlemci kullanan IBM PC'leri emüle ediyor ve AMIGA'nın 3,5''lik disk sürücüsünü PC disk sürücüsü gibi çalıştırmayı başarabiliyordu. Burada yapılan işlemler de tamamen PC uyumlu ve sorunsuz çalışıyorlardı.

Gelelim HARD emulasyona, AMIGA'da karşımıza ilk olarak SIDECAR'lar çıkıyor. Bu kartların tüm versiyonları tamamen 8088 işlemci kullanan PC'lerle uyum sağlıyorlar. Bunlarla Hard diskinizin bir kısmını PC olarak kullanmanız bile mümkün. Tabii sadece iş PC-AMIGA uyumuyla bitmiyor. Deskop Publishing (masa üstü yayıncılık) ile ilgileniyorsanız o zaman fontlar sizin için hayati önem taşıyor demektir ve bilinen en çok font Mac Intosh'lar için hazırlanmıştır.

Bu fontları AMIGA'ya aktarmak mümkün müdür sizce? Hayır diyenleriniz kaybetti. Evet, bir kart (A-MAX) ve bir Mac ROM'u ile Mac programlarını ve datalarını elde etmek mümkün ve tahmin edemeyeceğiniz kadar uyumlu. İsterseniz birk Mac sürücüsünü bile AMIGA'ya bağlayıp kullanmanız mümkün. Gerçi bu iki bilgisayar da MOTOROLA ailesinin 68000 serisi işlemcilerini kullanıyor ve bu da oldukça büyük bir avantaj sağlıyor.

Gelelim son gelişmelere; bir 68000 işlemci sahibi bilgisayarı 80286 AT uyumlu yapmak sizce ne kadar zordur? Evet, doğru tahmin ettiniz, sonunda AMIGA AT uyumlu çalışabiliyor. Üstelik hiç hız kaybı olmadan. Bunu yapmayı başaran firma, akıllara durgunluk veren çalışmasının ürünü ATonce'ı A 500 bilgisayarının içine küçücük bir karta sığdırmasını bir rekor olarak nitelendiriyorum. Yepyeni bir 68000 işlemci ve hemen üzerindeki kartta da bir 80286 ile gerekli diğer birimler yer alıyor. Küçük bir iki değişiklikle bir A 500 AT sahibi oluveriyorsunuz ve bu kart tüm ek sürücülerinizi, ek RAM kartlarınızı destekleyerek AT modunda çalışırken EGA ve CGA grafik adaptörlerini de emule etmeyi başarıyor.

Bu hızlı gelişmenin sonunun ne-



ATonce'ı yerleştirmek birkaç dakikadan fazla sürmüyor ve kapladığı yer çok az.

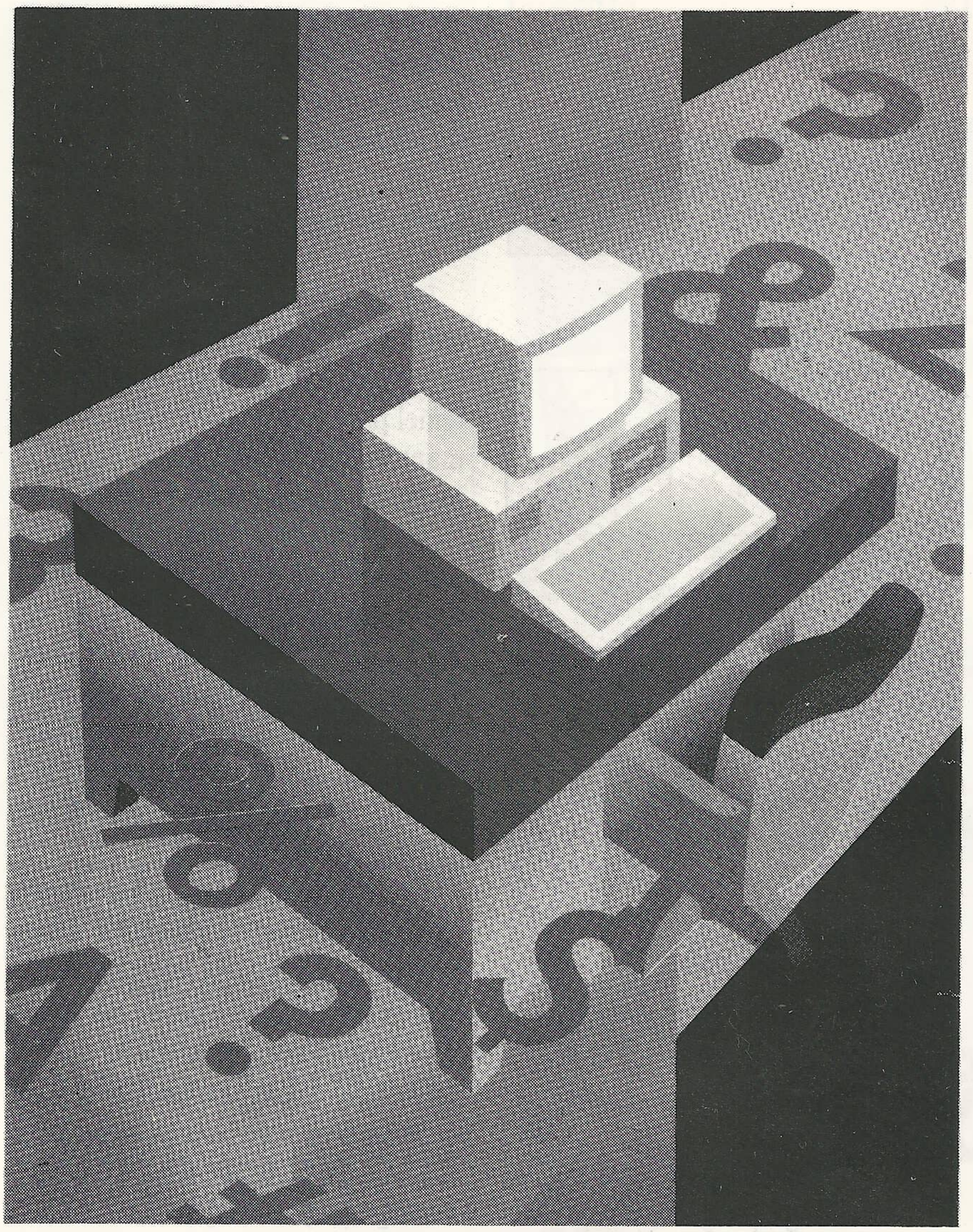
reye varacağını tahmin etmek oldukça zor, çünkü her an yeni bir şeyler daha çıkabilir. İşin en ilginç yanı ise bilgisayaranızı bir ara çevirici olarak da kullanabilirsiniz. Bir bilgisayarın datalarını başka bilgisayarda kullanmak istiyorsanız ve emülatörünüz yoksa, bunu her iki bilgisayarla da uyumlu başka bir bilgisayar ile başarabilirsiniz.

Yakın bir gelecekte alacağınız bilgisayarın markasının pek farketmeyeceğine inanıyorum. Şu anda bile bu uyumları başarabildiğimize göre, ileride neler olabileceğini siz tahmin edin...

(NOT: Bu yazıda kullanılan tüm ürün isimleri üretici firmalarının tescili markalarıdır.)

Yapılanmış Akış Diyagramları

Yıldırım Tatay



Programlarınız istediğiniz gibi yazma özgürlüğüne sahipsiniz: Düzenli, zarif, karışık, ilkel, kaba... Bilgisayar sizin bilgisayarınız, proje sizin projeniz. Spagettinin (karman çorman ve düzensiz kod için kullanılan bir deyim) ne kadar eğlenceli olduğuna dair birçok yazı bile yayınlandı dergilerde.

Buna karşılık, AMIGA'da düzenli olmanız gerektiğini söyleyen kişiler daha ağır basmaktadır. Çünkü programınız, genelde bilgisayarı birçok ayrı programla ortaklaşa kullanır. Bu yüzünden aşırı serbest ve vahşi programlar kendi sınırlarından dışarı çıkarak çalışan diğer programlara zarar verebilirler. Programlarınız en azından şu fikri benimsemelidirler: Hiç bir program kendi başına bırakılmış bir birey değildir. En azından AMIGA'da kuralı çiğnememek yararınıza olacaktır.

Son iki düzine yıldır bilgisayar uzmanları programları daha düzenli hale getirebilecek yöntemler geliştirmeye çalışıyor. Belki şu anahtar kelimeleri duymuşsunuzdur: "Structured" (yapılanmış), "top-

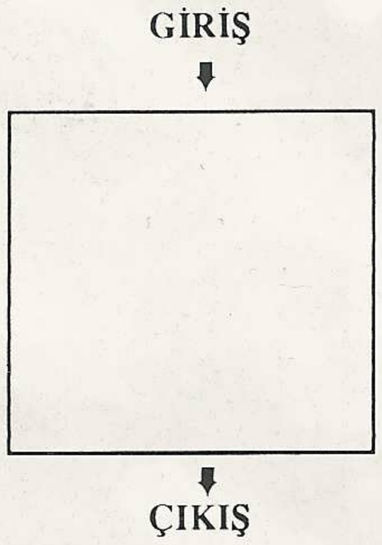
```
PROGRAM ADI : SIRALAMA

00010 REM  ----GIRIS-----                                    <071>
00020 INPUT "KAC ELEMAN";N:IF N<2 THEN 20
                                                             <157>
00030 DIM ELEMAN(N):REM  DIKKAT ELEMAN=EL
                                                             <069>
00040 FOR J=1 TO N                                           <033>
00050 INPUT ELEMAN(J)                                        <225>
00060 NEXT                                                   <070>
00100 :                                                      <076>
00110 REM ------SIRALAMA-----                                <185>
00120 :                                                      <096>
00130 BAYRAK=0                                               <123>
00135 :                                                      <111>
00140 REM ------TARAMA-----                                 <062>
00150 FOR  J=1 TO N-1                                        <156>
00160 IF ELEMAN(J)<=ELEMAN(J+1) THEN 210                     <158>
00170 GECICI=ELEMAN(J)                                       <152>
00180 ELEMAN(J)=ELEMAN(J+1)                                  <081>
00190 ELEMAN(J+1)=GECICI                                     <031>
00200 BAYRAK=1                                               <195>
00210 NEXT J                                                 <046>
00220 IF BAYRAK=1 THEN 120                                   <165>
00290 :                                                      <012>
00300 REM ------CIKIS-------                                 <180>
00305 :                                                      <027>
00310 FOR J=1 TO N                                           <049>
00320 PRINT ELEMAN(J)                                        <065>
00330 NEXT                                                   <086>
00340 END                                                    <088>
```

down'' (yukarıdan aşağıya), ''goto-less'' (goto'suz) programlama. Bu üç terimin tanımında bazı farklar vardır ama hepsi size aynı şeyi yaptırmayı amaçlar: Projenizi planlayın, modüllerinizi hazırlayın ve programınızı ufacık bir köşeye sıkıştırılmış bir kod parçasında kaybetmeyin.

Burada dikkatinizi çekmem gereken nokta, hepimizin başlangıçta spagettiler programladığı ve zamanla düzenli ve zarif programlar yapmayı öğrendiğidir. Mesela AMIGA BASIC'de program yaptığım zaman ilk olarak label'ları kullanırım, program bittikten sonra çalışmasını bozmadan label'ları yok etmeye çalışırım (procedure'ları gösteren label'lar dışında). Bu sayede yapılanmışa daha yakın kodlar elde edebiliyorum.

Şekil 1: Yapılanmış akış şemalarında kullanılan üç eleman



Şekil 2: Bir işlem basamağının sadece bir girişi (tepeden) bir de çıkışı (en alttan) bulunur.

Yapılanmış Akış Diyagramları

Düzenli programlar yapmanın ilk basamağı, programınızı planlamaktan ve akış şemaları yapmaktan geçer. Ama standart akış şemaları hem çok fazla yer kaplar, hem de garip görünüşleriyle çok itici gelirler bana. Fakat yapılanmış programlar için kullanılabilecek akış şemaları olan Nassi-Shneiderman diyagramları, birçok alanda geleneksel akış şemalarından üstündürler. Biz de bu diygaramı kullanarak basit bir program tasarlayacak, daha sonra da bu programı AMIGA BASICS'de yazacağız.

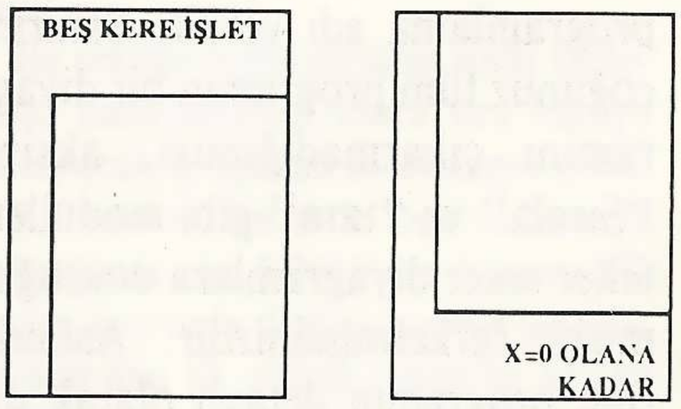
Yazacağımız program hemen her programcı tarafından bilinen bubble-sort (kabarcık sıralama) olacak. Tabii ki bu sıralama metodu şimdiye kadar yapılmış en etkin sıralama metodu değildir ama hem anlatması oldukça kolay, hem de program mantığını kolaylıkla izleyebilirsiniz.

İşlem, Döngü ve Karar

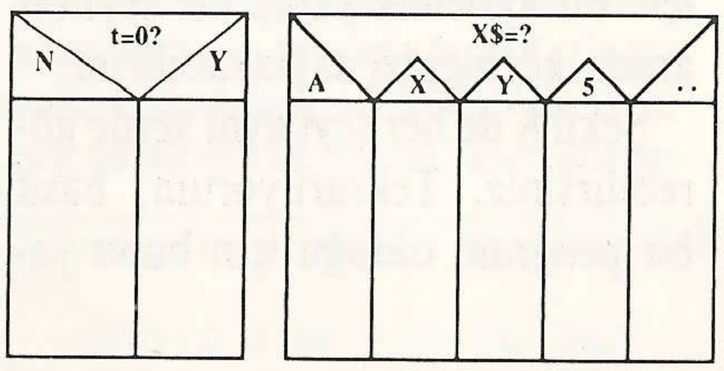
Bu üç eleman ve nasıl çizileceklerini Şekil 1'de görebilirsiniz. Bunlar, yapılanmış prgramlamanın üç temel parçasıdır. Sadece bu üç elemanı kullanarak herhangi bir şeyi programlamanız mümkündür.

Şekil 2'de bir İşlem basamağını görüyorsunuz. Bir eşlem basamağının yalnızca bir giriş (INPUT) ve bir çıkış (OUTPUT) noktası bulunur. Giriş dikdörtgenin en tepesinde, çıkış da en altında yer alır. Bir işlem basamağı tüm program olabileceği gibi programın küçücük bir parçası bile olabilir.

Şekil 3'de bir döngü basamağı görüyorsunuz. L şeklindeki basamağın iç tarafındaki bölgede bulunan işlemler L'nin dışında tanımlanan koşullara göre işlenirler. Dikkat etmeniz gereken bir nokta koşulun başta veya sonda tanımlanmış olmasıdır, buna göre döngü basamağının şekli değişebilir.



Şekil 3: Döngü içindeki işlem gösterildiği gibi tekrarlanır. Tekrarlama kararı işlemin başında ya da sonunda verilebilir.



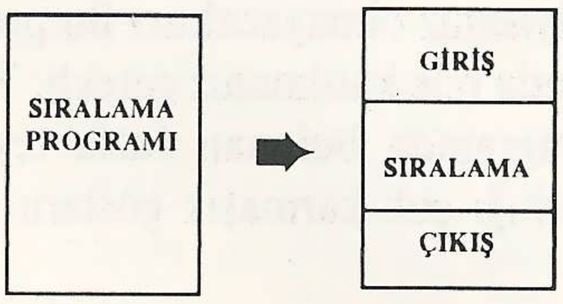
Şekil 4: Bir karar basamağı kodu değişik parçalara böler. Soldaki şemada ya sağ ya da sol işlem basamağına sıçranır. Sağdaki şemada ise **X$**'ın değerine göre gerekli işlem basamağına sıçranır.

Şekil 4'te ise karar basamağını görüyorsunuz. Basit bir Evet/Hayır kararı iki işlemden birinin yürütülmesini sağlayacaktır. Çoklu bir seçim her biri bir işlem basamağına açılan birçok yoldun birine açılabilir. İsterseniz bu işlem basamaklarından herhangi birini boş bırakarak, "bu işlem seçilirse hiçbir şey yapma!" diyebilirsiniz.

Kabarcık Sıralama

Bu sıralama sistemi bilgisayar uzmanlarınca pek tutulmaz ama anlatması ve akış şeması çıkartması oldukça kolaydır. Bu sıralama metodunun hızını ve esnekliğini artıracak yollar var ama burada temel rutine bağla kalacağız.

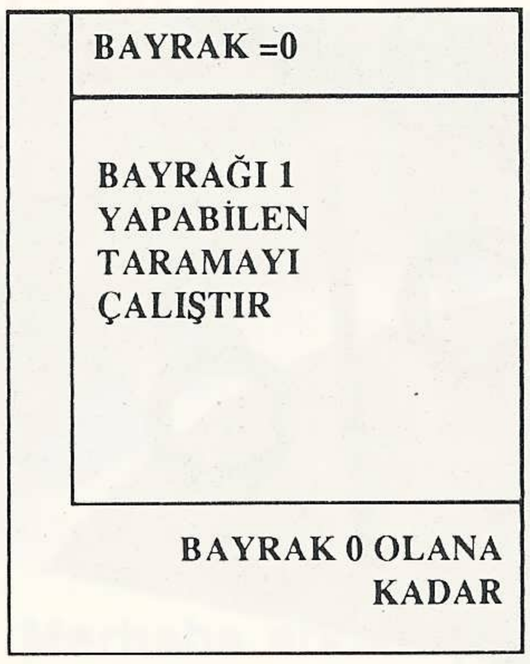
Projeye başlamak için atılacak ilk adım şekil 5'de görülen gibi bir dikdörtgen çizmektir. Bu dikdörtgen tüm programı temsil eder. Daha sonra programı üç ayrı parçaya böleriz: Girdi, sıralama, çıkış. Şu anda, programın ana tasarımı bitmiş durumda. Diyagramımız diyor ki, program başladığında girdiler alacak, tüm girdiler verildikten sonra bu girdileri sıralayacak ve sıralama işlemi bitince sıralanmış değerleri çıktı olarak verecek. Programı başka şekillerde de tasarayabilirdik. Mesela bilgi girişi yapılırken sıralama da yapabilirdik.



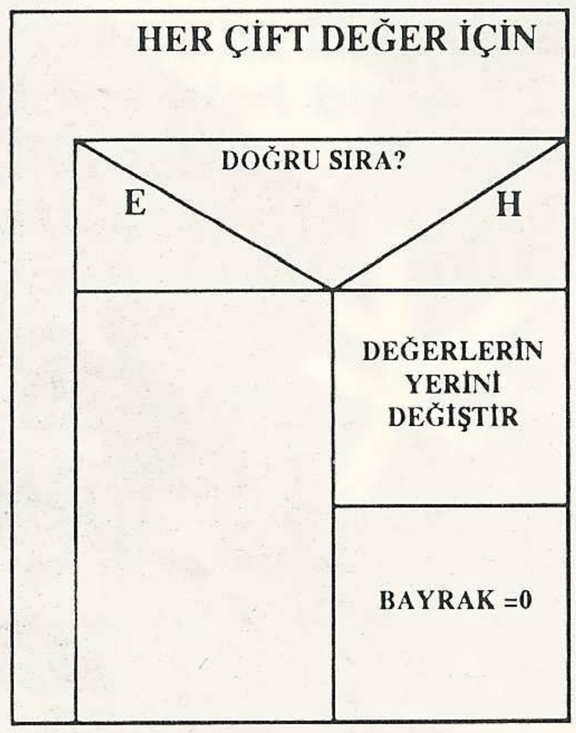
Şekil 5: Bütün sıralama programı bir işlem basamağıdır ve tek bir dikdörtgen olarak çizilebilir. Daha sonra bu programı ardışık işlem basamaklarına ayırabiliriz: giriş, sıralama, çıkış. Her işlem basamağı bir önceki tamamlandıktan sonra başlar.

En iyisi girdi ve çıktı bölümlerini bırakalım ve sıralama işlemine detaylı olarak bakalım. Bu tür akış diyagramlarının en iyi yanı, gittikçe kompleksleşen şemalarla uğraşmak zorunda olmayışımız. Yani sıralama işlemi yapan işlem basamağını ayrı bir blok olarak tasarlamanız mümkündür bu sistemde (Şekil 6'da bakın).

Kabarcık sıralama şu şekilde mantık yürütür: Program elemanları tarar. Eğer ardışık iki eleman doğru sırada değilse, bu elemanların yerini değiştirir. Her taramanın sonunda ise şöyle der: "Bu tarama sırasında elemanların yerini değiştirdim mi? Eğer değiştirdiysem, bir



Şekil 6: Sıralama işlem basamağının ilk detayı. Program iç işlemleri bayrak 0 olana kadar tekrarlar.



Şekil 7: Tarama işlem basamağının detayı. E altındaki işlem basamağı boştur. Yani değerler doğru sıradaysa hiç bir işlem yapılmaz.

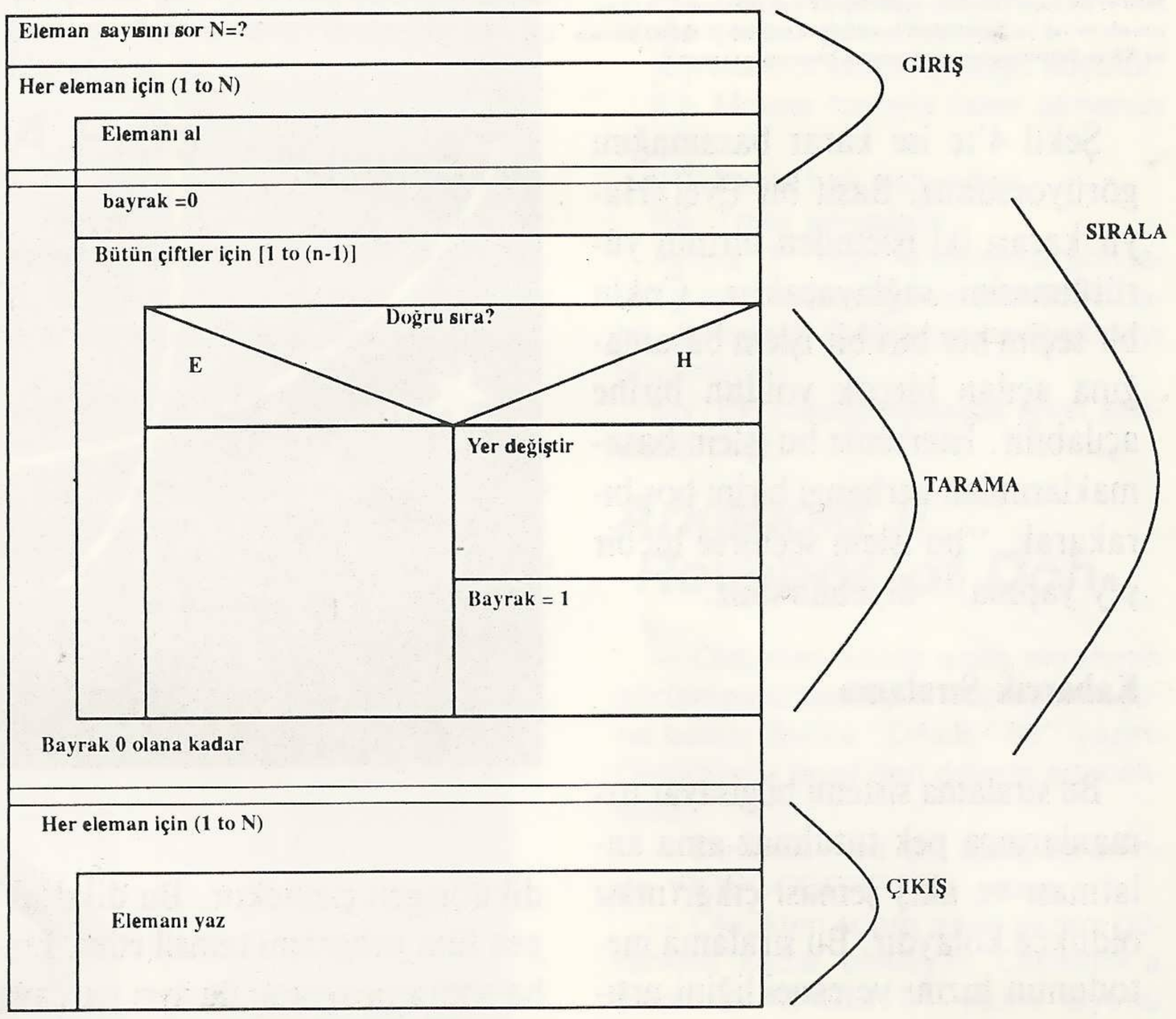
tarama daha yapmalıyım.''

Şekil 6 bunu gösteriyor. Tarama sırasında yer değşitirme olup olmadığını kontrol etmek için bir ''bayrak'' kullanırız. Eğer bayrağı kaldırmışsak, geri indirir ve taramaya yeniden başlarız. Şekil 7 ''Tarama'' işlemini anlatan diyagramı içerir. Ardışık elemanları kontrol ederiz. Dikkatinizi çekeceği gibi, N tane elemanın N-1 tane ardışık çifti olacaktır. Eğer herhangi ikisi doğru sırada değilse, yerlerini değiştirir ve bayrağı kaldırırız.

Programı Yazalım Artık

Bütün diyagramları inceledikten sonra programı yazmak şaşırtıcı derecede kolay gelecektir size. Programı yazmayıp bitirip çalıştırdığınızda ise, hiçbir hata olmadığını ve programın ilk denemede hatasız çalıştığını dahşet içinde farkedeceksiniz!!!

Liste 1'de burada çizdiğimiz diyagramların, C64 BASIC'de yapılmış olan programını görebilirsiniz. Programlama diğer dillerde de kolaylıkla yapılabilir: AMIGA BASIC, C, Pascal, Assembler... Mantığını bir kez kağıda döktükten sonra programını yazmak hiçbir şey değil.



Şekil 8: Tüm program. Herşeyin bir arada olması ortalığı karıştırıyor.

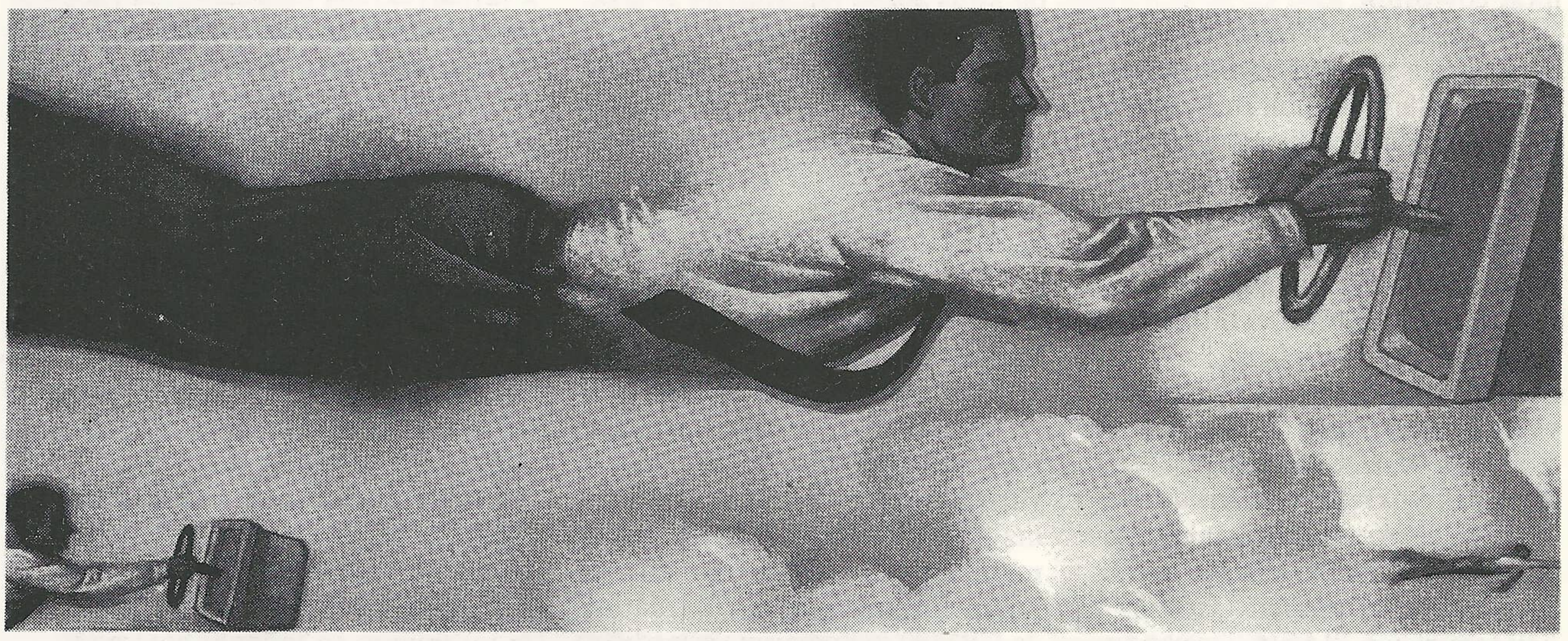
Hepsi Birlikte

Dikkat ettiyseniz programı tasarlarken her şeye en baştan başladık. Öncü tüm programın akışını kabaca tasarladık ve gittikçe detaya inerek tüm programın çalışma mantığını yarattık. Bu tür planlamalara genel top-down (yukarıdan aşağı) programlama adı verilir. Sanırım çoğunuz tüm programın bir diyagramını çıkarmadığımızı, aksine ''Sırala'' ve ''tara'' gibi modülleri teker teker diyagramlara döktüğümüzü farketmişsinizdir. Aslında tüm programın detaylı olarak diyagramının çıkarılmasına gerek yok, ama böyle basit bir program için bir ayrıcalık yapıp her şeyi bir arada görmenizi sağlayabilirim.

Şekil 8'de her şeyi aynı yerde görebilirsiniz. Tekrarlıyorum, basit bir program olduğu için bunu yapıyorum. Bu tabloya hiçbir zaman ihtiyacınız olmayacaktır. Bu programda bile katılmanız gerekli: Tek diyagramda bulunan fazla teyap mantığı çok karmaşık gösterir.

Kaset Turboları

Vedat Hallaç



Herkese merhaba. Geçen ay bitirdiğim yazıya, yaptığım testin cevaplarını vererek abonelik kazanan arkadaşların adlarını açıklayarak devam ediyorum. Ama büyük bir ihtimalle bu aydan sonra bu köşeyi göremeyeceksiniz. Bugün Eylül'ün ikisi ve bu günden sonra elime geçen cevapları değerlendirmeye alamayacağım. Cevapları geç yollayan arkadaşlara, gelecekte olabilecek yarışmalarda başarılar dilemekten başka yapabileceğim bir şey yok.

Neyse, sözü fazla uzatmadan (oldukça zor olan) soruların cevaplarına geçelim:

1. İlk iş olarak 0 ile 1 bitlerine karşılık gelebilecek sinyaller bulmalısınız. Bu sinyaller, bir birinden ayırdedilebilecek kadar farklı uzunluklara sahip olmalılar. Daha sonra, bir dizi sıfır arasına sadece bir adet bir biti yerleştirilmiş bir bayT kullanarak teypten gelen sinyallerin bayt senkronizasyonunu yaparsınız. Bu senkronizasyon baytlarının hemen arasına bir kontrol baytı koyarak tam senkronizasyonun tutup tutmadığını kontrol edersiniz. Bundan sonra teypten okuduğunuz her sekiz biti bir bayta yerleştirip belleğe yazabilirsiniz. Ne yalan söyleyeyim bu soruda tam olarak ne istemiş olduğumu ben de anlayamadım. Bu sebepten, bayt okunabilecek herhangi bir cevabı doğru saydım.

2. Esra Turbo, demin anlatığım senkronizasyondan hemen sonra dokuzdan geri sayarak her baytı kasettekiyle kontrol ediyordu. Eğer burada herhangi bir hata çıkarsa, programın geri kalanı yüklenmiyordu.

3. D şıkkı. Bu soruyu sorarken bir hata yapmışım: "Aşağıdakilerden hangileri" yerine "Aşağıdakilerden hangisi" demem gerekirdi. Burada affınıza sığınıyorum ve konuya yeterince hakim olanların bu hatayı hemen yakalamış olduğuna inanıyorum. Doğru cevap tabii ki D şıkkı olan $08'dir. Çünkü yalnızca bu baytın içinde bir tek 1 biti bulunur.

4. Programın başlangıç ve bitiş adresleri yazıldıktan sonra yazılan her bayt, başlangıçta $00 değerini taşıyan $FB adresinin değeriyle EOR'lanıyor. Yani $02, $02, $05 yazmaya kalkarsanız $FB'nin değeri, $01, $03, $06 olarak değişir ve kontrol toplamımız $06 olarak yazılır teybe.

5. $BA: device (ünite) numarası.
$B7: dosya adının uzunluğu.
$BB,$BC: dosya adının bulunduğu adresler (alçak-yüksek bayt formatında).

6. Eğer kasede kaydedilecek dosyanın adının uzunluğunu 16 değil

de 116 olarak verirsek, 16 harfilk isimden sonra yüz baytlık program da dosya adıyla birlikte kasede kaydedilir. Böylece $0351'de başlayan bir programı dosya adıyla birlikte kaydedip, $02A7'deki programı da dosya olarak kaydedersek, $0300'den $0351'e kadar olan bölgeyi kaydetmemize gerek kalmaz. Fakat bu soruda bir baskı hatası yüzünden "Loader'ın yükleneceği" kısmı "Loader'ın yükleyeceği" şeklinde çıkmış. Bu yüzden bu soruyu iptal ediyorum.

7. D ve B şıkkı. Voltajın yönünü değiştirmek için $01 adresli baytın 3. bitini (ilk bite 0. bit dersek) ters çevirmek gerekir diye düşünmüştüm soruyu sorarken, ama ifade hatası yüzünden sorunun cevabının B şıkkı da olabilir. Bu yüzden her iki cevap da doğru sayılıyor.

8. $FFFA,$FFFB: NMI interrupt vektörü.

$FFFE,$FFFF: IRQ interrupt vektörü.

9. $DC04,$DC05: CIA 1 Timer A. Alçak-yüksek bayt formatında.

10. RUN komutunu makine dilinden yapabilmek için ilk olarak $A659 adresine sıçrayıp (Jsr) oırtalığı temizleyip BASIC'i sevindirmek, sonra da $A7AE'ye gidip (Jmp) RUN komutunu gerçekleştirmek gerekir. Ya da ANKARA'lı Onur Malkoç'un önerdiği gibi Keyboard Buffer'a R, U, N, RETURN kodlarını yerleştirip Buffer'da bulunan karakter sayısının 4 yaparsak, BASIC'e döner dönmez ekrana RUN yazılır ve komut işletilir.

11. C şıkkı. Doğal olarak, yüklenen BASIC programı $0801 = 2049 adresinden başlayacak ve sizin verdiğiniz değeri silecektir.

12 Kernal klavyeden girilen veya programda bulunan sıradaki baytı alabilmek için $0073 adresine sıçrar. Bu konuda değişik cevaplar geldi ($FFE4,$FFCF gibi) ama bu adreslerden hiçbiri BASIC programında bulunan karakteri okumaz. $FFE4, klavyede basılı olan tuşun kodunu (tuşa basılmıyorsa 0 değerini) A'ya koyarak geri döner. $FFCF ise INPUT komutu gibi davranır (Bu iş biraz program gerektirir tabii ki).

13. $F76A adresindeki rutin, program adı, başlangıç-bitiş adresi ve program tipinin bulunduğu kayıt başlığını (header) kasede kaydeder.

14. $F838 adresinde bulunan rutin, ekrana "Press Record&Play on tape" mesajını yazar ve teyp tuşlarından birine basılmasını bekler.

15. Bu adresler gerçekten de bütün değişiklikleri normale çevirir. Fakat 43-44'ün değerleri $0281, $0282 adreslerinden okunur. Yani bir kırıcı $0282'nin değerini $FF yaparsa gitti korumanız...

Bunun yanında birçok arkadaşınızın da belirttiği gibi $FD02'ye sıçrayarak RESET kontrolü yapmadığımız için, RESET veya RESTORE'a dayanıklı bir program kullanarak programımızı kırabilirler.

16. $8004 adresine CBM80 (ASCII kodlarıyla değil... Sırasıyla şu baytları girmelisiniz: $C3 $C2 $CD $38 $30) yazarsanız ve $8000-$8001 ve $8002-$8003 adreslerini istediğiniz rutini gösterecek şekilde (alçak-yüksek bayt formatında) ayarlarsınız RESET ve RESTORE durumunda sizin ayarladığınız adreste bulunan rutine sıçranır. Yazılarımda CBM80'in kodlarını vermediğim için ASCII ve CBM80 yazılır diyen arkadaşlarınızın da cevaplarını doğru saydım.

17. C şıkkı. sırasıyla $DC0F'ye $11, $DD0E'ye ve $DD0D'ye $83 verirseniz kendi NMI'ınızı yaratabilirsiniz.

18. A registerinin değeri $EA olur. $F4 kodlu DOP (Double NOP) komutu, $F4-$A9 çiftinin tek bir NOP komutu gibi görülmesini sağlar ve geriye LDA #$EA komutu kalır.

19. Tüm belleği ($0801-$FFF7 arasını) birbirini tutmayan baytlarla doldurup, yüklenen kısacık bir programın bile yüzlerce blok tutmasını sağlardık tabii ki. Bu baytlar $00,$01,$02 gibi sırayla gidebilir ya da tamemen tesadüfi olabilir. Bu tamamen szin seçiminize kalmış bir olay. Yarışmamızın şampiyonu Selçuk Aygüney'in üşenmeyip de denediği bu yöntemle, MULTI ICE II, bombaş bir hafızayı 4 dakika 12 saniye içinde 198 blok olarak kırıyormuş. Kendisine ilgisinden ve sabrından dolayı çok teşekkür ediyorum.

20. $0318-$0319 adresleri, KERNAL ROM'u yerindeyse NMI rutinini gösterir. Bu adreslere alçak-yüksek bayt formatında yazacağınız adreste bulunan rutin her RESTORE tuşuna basıldığında çalıştırılacaktır.

21. Blok sayısı yazılacağına göre ilk olarak 65. sayıdaki yazıda anlatılana benzer şekilde iki basamaklı sayıları ekrana yazacak rutini yazmak gerekiyor. Daha sonra yüklenmekte olan adresin yüksek baytını A registerine alıp, bu değerden 8 çıkartmamız gerekir. Artık blok sayısını gösteren bu değeri ekrana basabiliriz. Tabii ki bu biraz saçma bir program oldu. Her bayt okunduğunda (ya da her taramada) bir kez çalıştırıldığı için çok RASTER satırı yer. Oysa şöyle bir program yazsaydık daha kısa ve etkili bir yöntem kullanmış olurduk (hem de onluk sistemi kullanabilirdik):

Program yüklemeye başlamadan önce ekrana 000 yazılır. Yükleme yapılırken, yüklenmekte olan adresin yüksek baytı değişirse, ekrandaki bu sayının en sağdakı basamağı bir artırılır (INC $0402 gibi). Fakat artırmadan önce karakterin dokuz olup olmadığına bakmamız gereklidir. Eğer karakter dokuzsa, bu basamağı sıfırlayıp bir soldaki basamağı artırmamız gerekir (9 kontrolünü yaparak). Bu şekilde bir blokta bir kez birkaç baytın değeriyle oynanır o kadar.

22. $D012 adresi, (Makine Dilinin Püf Noktaları'ı okuyan herkesin bilgi gibi) ekranı tarayan elektronun hangi satırda bulunduğunu gösterir (Yalnızca iki sekiz biti $D012'de bulunur. 9. bit için $D011'in son bitine bakmanız gereklidir). Aynı zamanda bu adrese yazdığınız bir değer, elektronun her bu değere gelişinde bir IRQ oluşmasını sağlar.

23. Y'yi #$27'den başlatmışız. Bu sayede tüm satırın son karakterle aynı değeri almasını sağlamış oluruz. Yani ilk olarak $07E7'deki baytı $07E6'ya alırız, sonra da $07E6'daki baytı $07E5'e alırız.

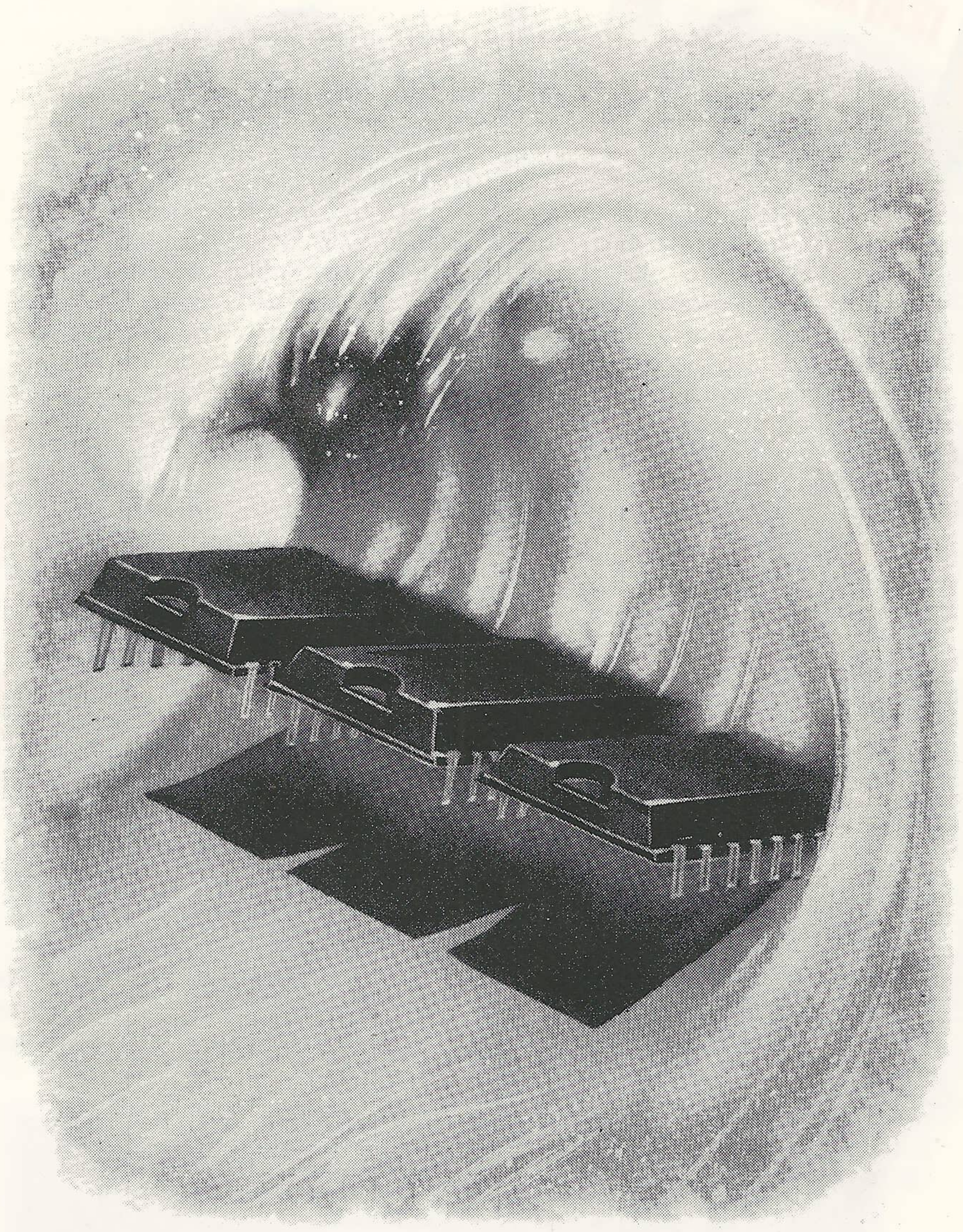
Sonunda tüm satırı aynı karakterle doldurmayı başarırız. Bu komik hatadan kurtulabilmek için de Y'yi 0'dan başlatıp #$27'ye kadar artırmamız gerekir. Bu soruda da bulunan baskı hatası sayesinde yeterince dikkatli olmayan arkadaşlarımız da yarımşar puan topladılar bu sorudan (LDY $27 yazdığımız için Y'nin değerinin her zaman #$27 olmayacağını söyleyenlerden bahsediyorum).

24. IRQ yükleyicimiz, sizi daha önce de uyardığım gibi $2D-$2E (BASIC programının sonunu gösteren adresler) adreslerinin değerlerini düzeltmiyor. Bu yüzden sizin de düzeltmediğiniz bu adesler, büyük ihtimalle $0803'ü gösterir durumda kalıyor program yüklendikten sonra. ilk değişkene değer verdiğiniz anda da, programınızın ortasına komit komik şeyler yazılıyor (değişkenle ilgili bilgiler). Program da uçmuş olduğu için çalışamıyor. Olay bundan ibarettir.

25. İlk olarak da LDA ve STA'yı nereye ekleyeceğinizi bulursunuz. Sonra da burada hemen önce en az üç bayatlık bir-iki komut bulursunuz ve bu komutları bir yere not edersiniz. Bu komutların kapladıkları baytların başına JMP $0000 yazarsınız ve geriye bir ya da iki bayt artarsa bunları NOP'larla kapatırsınız. Sonra birkaç komut alabilecek bir boş alan bulursunuz. Bu alana ilk olarak not aldığınız komutları, sonra da eklemeniz gereken komutları yazıp RTS ile işinizi bitirirsiniz. Bu rutinin başlangıç adresini kafanızda sürekli tekrarlayarak programın başında JMP $0000 yazdığınız yere dönersiniz ve bu komutu JSR Adres (Adres = kafanızın içinde dolaşan adres) ile değiştirirsiniz. Eğer tek hata buradaysa programınızın çalıştığını görür zevkten dört köşe olursunuz.

Evet, şimdi de heyecanla beklenen an geldi. Yarışmaya cevap gönderen arkadaşların aldığı puanları açıklıyorum:

1. Selçuk Aygüney: 24/24
2. Serkan Zoroğlu: 23.5/24
3. Ertuğrul Cem Özdamar: 22.5/24
4. İsmail Şahin: 22/24
5. Onur Malkoç: 22/24
6. Olcay Ergün: 22/24
7. Caner Şimşir: 21/24
8. Şemseddin Moldibi: 18.5/24
9. Fatih Dikbaş: 17.5/24
10 Mustafa Özenç: 17.5/24
11. Erkan Doğan: 13/24
12. Tolga Özdemir: 12/24
13. Sinan Acıöz: 7.5/24



Yukarıdaki arkadaşlarımızın tümüne yarışmaya olan katılımlarından dolayı teşekkür ediyorum. Bu arada 22 puan alan üç kişi arasında yapılan kurada kaybeden Olcay Ergün'e derin üzüntülerimi iletiyorum. Umarım şevkini yitirmez ve diğer yazılarda da yapmayı düşündüğümüz yarışmalara katılır.

Abonelik kazanan bütün arkadaşların abonelikleri 69. sayıdan itibaren başlayacak. Hepsini başarılarından dolayı kutluyorum.

Şimdi de yazılan mektuplara ve sorulara cevap kısmı:

1. Olcay Ergün: Ne yazık ki şu anda 64 donanımıyla ilgili yazılar yazabilecek elemanlarımız yok. Bu yüzden 64'ün kapılarıyla ilgili yazılar için biraz beklemeniz gerekecek. bu arada 6800 yazılarıyla ilgili düşünceniz de ne yazık ki gerçekleşemeyecek. Şimdi bile AMIGA yazılarının çok fazla olduğunu söyleyen 64'çüler, bir de 68000'e baş-

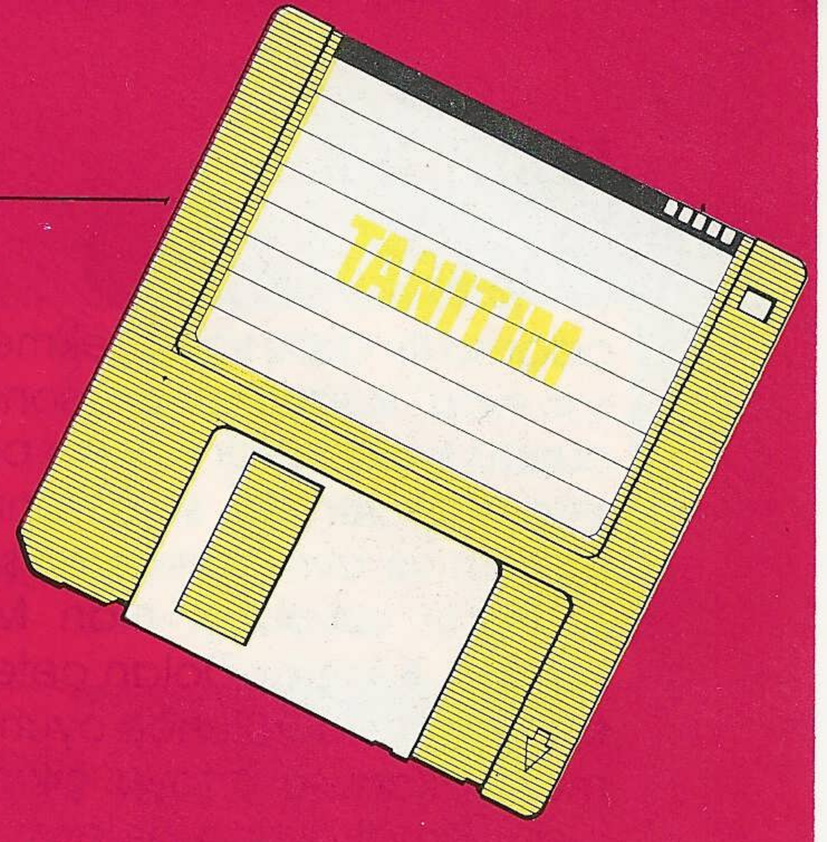
larsak bizi linç ederler sanırım.

Bu arada cevaplarınız arasında bulunan soruları da cevaplayayım: Turbo yükleyicide NMI'ı neden bir RTI gösterecek şekilde ayarladığımızı sormuşsunuz. Biliyorsunuz Turbomuz KERNAL'ı kaldırarak yükleme yapıyor ve $FFFA ve $FFFB'ye bir değer vermemiz gerekli (KERNAL yerinde olmadığı için burada herhangi bir değere rastlayabilirsiniz). Eğer bir RTI'yı göstermezsek, herhangi bir anda RESTORE'a basıldığında burada gösterilen garip rutinlere dallanılır. Biz RESTORE'u etkisiz hale getirmek istediğimiz için interruptlar için RTS yerine kullanılan RTI'yı (RTI:ReTurn from Interrupt = Interrupttan dön) program olarak gösteriyoruz.

2. Mustafa Özenç: Yalnızca yazılarak bakarak 17.5 puan aldığınız için kutlarım sizi. Ama yazıların içinde cevapları ararken birkaç yeni şey öğrendiğinize emenim. Zaten bu testin bir amacı da buydu. Yazılarımı daha anlaşılır yazmam gerektiği konusunda haklısınız. Bir süredir bu konuya ben de dikkat ediyorum. Ama bildiğiniz gibi burada yazdıklarım makine dilinin belirli bir derecesinin üzerinde bilenlere hitap ediyor daha çok. Bu yüzden de ne kadar basitleştirmeye çalışırsam çalşayım, konunun karışıklığı devam ediyor. Buna okuyucuların ilgisizliği de eklenince daha anlaşılır yazmak için nereyi düzeltmem gerektiğini anlamam imkansızlaşıyor. Eğer şimdiye kadar beş kişi bile sizin gibi mektup yazıp, eleştiri yapmış olsaydı, şu anda çok daha yararlı yazılar yazıyor olabilirdim. Umarım önümüzdeki aylarda okuyucularımızın da dergiye katılımını sağlayabiliriz. Yeni bir makine dili kursu konusundaki önerileriniz de ne yazık ki pek şanslı görünmüyor, çünkü şimdiye kadar en az üç ayrı makine dili kursu yayınladık ve insanlar bıktı bu kurslardan. Eğer bu kurslarla ilgileniyorsanız, eski sayılarda yayınlanan kursların bulunduğu sayıları dergimizden temin etmeniz mümkün. Döküm Eki için ise çalışmalarımız sürüyor. Fakat bu konuda da size bağlıyız. Eğer elinizde iyi programlar varsa bunları arkadaşlarınızla paylaşmak için bize yollayabilirsiniz.

3. Caner Şimşir: Ne yazık ki tepemize çöreklenen bu bela sizin DİNO'nun değil. Bizim dinazorun adı COMOZOR. Ve ne yazık ki bütün işlere burnunu sokmadan önce dergimizden ayrılmaya niyeti yok. Ama söylediğine göre bir ay kadar önce sizin DINO'nuza Taksim dolaylarında rastlamış. Umarım kısa zamanda dinazorunuzu bulursunuz. Derginin erken çıkması konusundaki istekleriniz ise COMOZOR tarafından hallediliyor bu arada. Bu işi yapabilmek için de hepimizi köle gibi çalıştırıyor. Umarım bundan sonra her ay otuzgen olursunuz.

4. Emin Tolga Özdemir: Makine diliyle ilgili kaynak bulamama derdinizin ne yazık ki çok iyi bir çözümü yok. Ya İstanbul'a gelip bir de burada dolaşacaksınız, ya da bize yazıp, eski sayılarımızda yayınladığımız makine dili kurslarından birinin bulunduğu sayıları isteyeceksiniz (postayla halledilebileceği için ikinci seçenek daha kolay gibi geldi bana). Abonelik kazanan arkadaşları tekrar kutlar, mektup gönderen tüm arkadaşlara da teşekkür ederim. Diğer yazılarda görüşmek üzere hoşçakalın.



THE LEGEND OF BILLY THE KID

Mehmet Gürmen& Efe Aras

Oyun Değerlendirmesi:
AMIGA HIT 512K/OCEAN

Grafik	:	9
Konu	:	10
Zorluk	:	6
Efektler/Müzik	:	8
Genel	:	9

Eski zamanlarda, Amerika'nın Texas eyaletinde çok yaygın olan kovboylar, sinema filmlerinden tutun da çizgi filmlere bile konu olmuştur. Bu filmlerde çoğunlukla bir kasaba, kasabanın bir şerifi, banka, salon (bar) ve bunun dışında birkaç yapı bulunur. İşte bizim oyunumuz da kovboyların maceralarını ele alan bir oyun. Oyunun kovboy kahramanı ünlü Billy The Kid adlı kovboy. Oyunun bir de şerif kahramanı var, o da Pat Garnett. Oyuna konu olan Billy'nin efsanesine değinelim; Billy daha gençken kasaba barında çıkan bir kavgaya zorunlu olarak karışmak ve bir

adama ilk defa silah çekmek zorunda kaldı. Bunun sonucunda kasabalılar Billy'nin peşine düştüler. Bir süre sonra Billy'nin ve aynı zamanda şerif Pat'in arkadaşı olan Mr. Tunstall, Murphy-Dolan çetesi tarafıdan öldürülünce oyunumuzun konusu ortaya çıkmış oldu. Şimdi oyuna gelelim.

Oyuna başlamadan önce bilgisayar size oyunu hangi dilde oynayacağınızı soruyor. Oyunun programında, İngilizce, Fransızca ve Almanca olmak üzere tam üç dil var. Bu seçimi yaptıktan sonra bilgisayar size, oyunda kimi yönetmek istediğiniz soruyor. Yukarıda da belirttiğim gibi oyunda kovboy Bily The Kid'i veya Şerif Pat Garnett'i yönetebiliyorsunuz. Bir de en altta iki kişilik oyun için bir seçenek var. Fakat bu seçenek oyunun crack versiyonunda galiba çalışmıyor (Bendeki çıkmıyor, sizinkini bilmem!). Her neyse, oyun kahramanımızı seçtikten sonra size ne yapmanız gerektiği belirtiliyor. Eğer Billy'i seçerseniz, oyunda üzerinize düşen görevler şunlar olacaktır:

— Murphy-Dolan adlı çeteyi ortadan kaldırmak ve paralarını çalmak.

— Murphy-Dolan çetesinden ve diğer haydutlardan önce bankaları soymak.

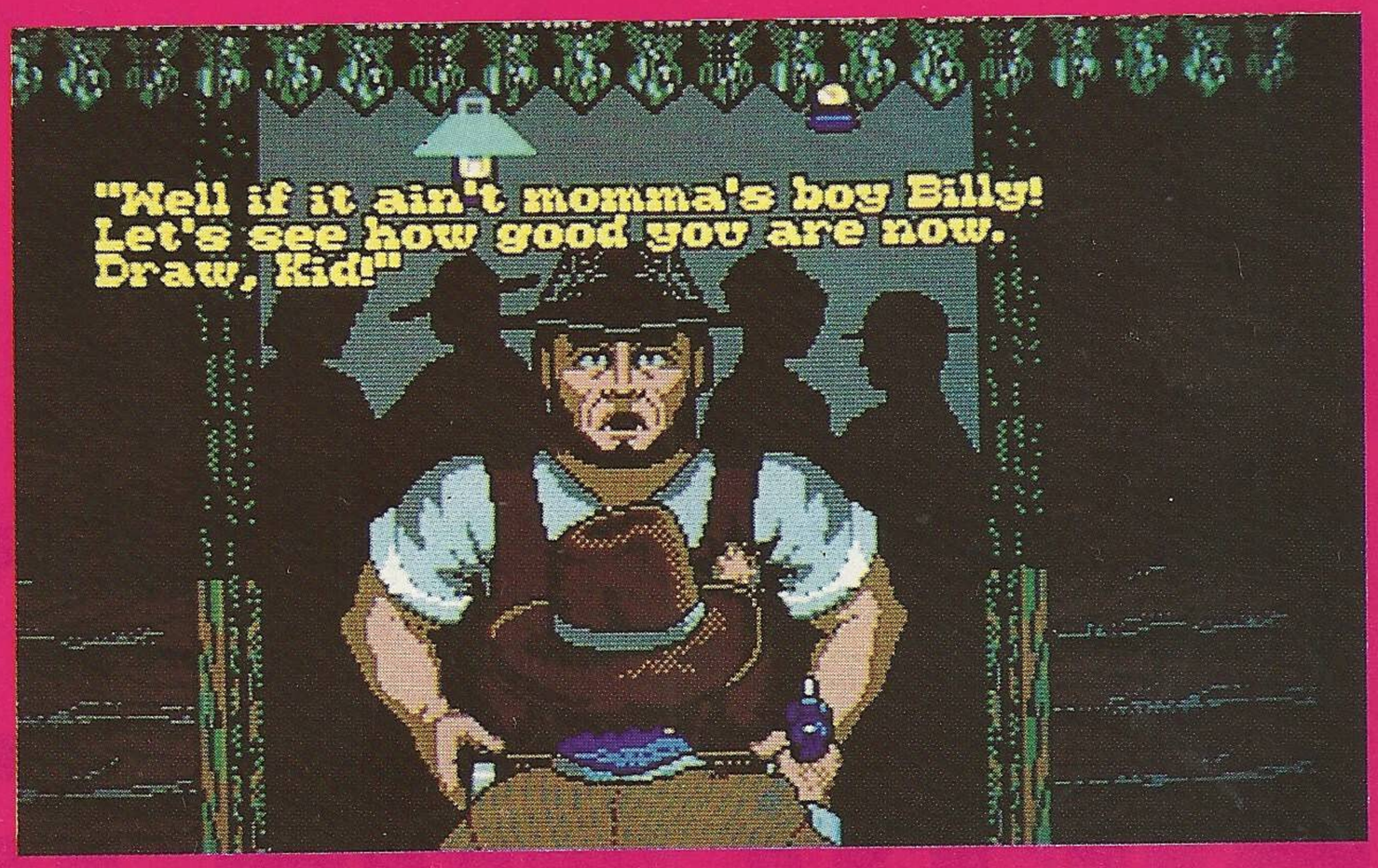
— Murphy-Dolan çetesinin sürülerini çalmak.

— Değişik insanlarla konuyuş, çete ve haydutların yerleri, yaptıkları kanunsuz işler hakkında bilgi almak.

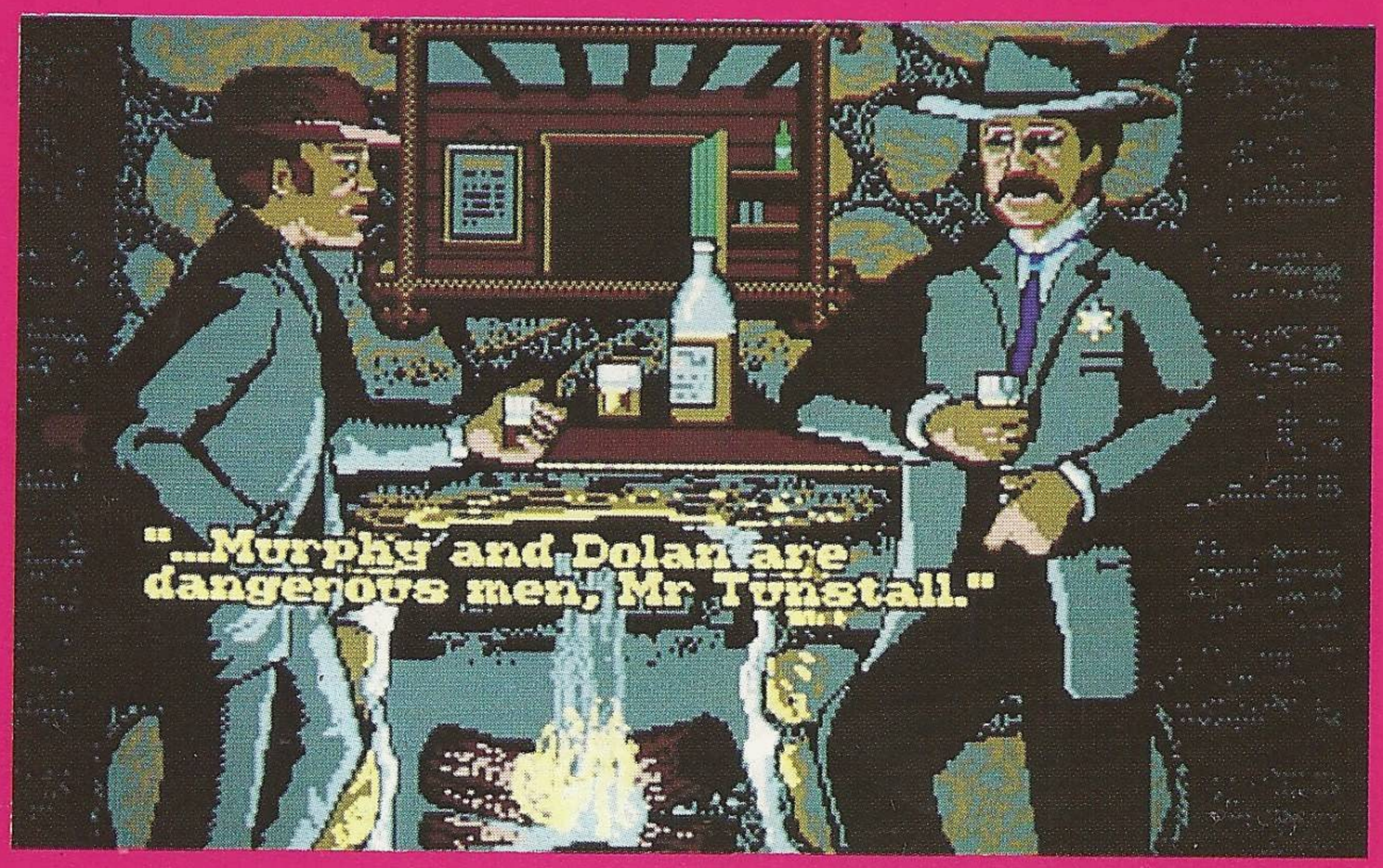
— Kanuna karşı gelmemeye çalışmak.

Eğer şerif Pat'i seçerseniz göreviniz haydutları yakalamak ve halkın durumundan haberdar olmak olacaktır. Benim tavsiyem Billy'i seçmeniz.

Sizin Billy'i seçtiğinizi düşünerek oyunu açıklamaya başlıyorum. Başta da belirttiğim gibi oyunda Murphy-Dolans çetesini ele geçirmek için kanunla kanunsuz her şeyi yapacaksınız. Örneğin Murphy-Dolans çetesi bir treni soymak istiyorsa, sizin onlardan önce davranıp o treni soymanız ve onların planını suya düşürmeniz gerekir. Bazan bankalarını soyarak bazen de sürülerini çalarak onlara giden para yollarını keseceksiniz. Onların yakalanmalarını sağlamak için bazen şerifle bazen de kaledeki süvarilerle işbirliği yapacaksınız. Bütün bu anlattıklarımı nasıl yapabileceğinize kısaca bir göz atalım.



Oyuna ilk başladığınızda bir harita ve sizin hareket ettirebileceğiniz bir dürbün işareti göreceksiniz. Haritamız oldukça büyük bir alanı kapsıyor. Haritada gitmek istediğiniz yerlerin üzerine dürbün işareti göreceksiniz. Haritamız oldukça büyük bir alanı kapsıyor. Haritada gitmek istediğiniz yerlerin üzerine dürbün işaretini getirip bir kere basarsanız, buranın adını görürsünüz. Eğer ateşe bir kere daha basarsanız bu sefer de oraya gidersiniz. Gidebileceğiniz bu yerler; kasabalar, kaleler, kızılderili ve çete kampları veya bir tren olabilir. Haritada gö-



rünen dağlık alanlara ve boş yerlere gidemiyorsunuz. Haritanın en sol-üst köşesinde bir "System0' kutucuğu göreceksiniz. burada kiliklediğinizde karşınıza başka bir menü daha gelecektir. Bu menüden Save ile oyunu saklanabilir, Restore ile eski bir oyun yükleyebilir, Restart ile oyuna en baştan başlayabilir, More Graphics ile oyuna daha çok grafik katabilir veya Do Nothing ile Sytem'den çıkıp oyuna geri dönebilirsiniz. Şimdi oyunda, daha önce anlattığım yerlere gelince ne yapacağınıza değinelim.

KALE:

Kalelere hemen oyunların başlarında yani kanunsuz işlere henüz bulaşmamışken gitmenizi tavsiye ederim. Çünkü kanunsuz işlere karıştıktan sonra herhangi bir kaleye giderseniz, kaledeki sürvarilerin başı sizin gibi kanunsuz adamları kalede görmek istemediklerini söylüyorlar. Kaleye gittiğinizde adam size bir şeyler söyleyecek ve daha sonra karşınıza Talk, Greet, Theaten, Move On, Offer Bribe ($ 15) seçeneklerinin olduğu bir menü çıkacaktır. Buradaki seçenekle-

rin karşılıklarını görelim:

MOVEON: Konuşmayı bitirip diyalgodan çıkmak için.

TALK: Kişiyle konuşup bilgi almanız için.

GREET; Kendinizi karşınızdaki kişiye tanıtmak için.

THREATEN; Karşınızdaki kişiyi tehdit etmek için.

OFFER BRIBE: Karşınızdaki kişinin konuşması için rüşvet teklif etmek için.

Treaten seçeneğini seçtikten sonra karşınızdaki kişi sizden korkabilir veya korkmaz. Eğer bu adam sizden korkmazsa, sizi sokakta bir duelloya davet edecektir. Eğer kendinize güveniyorsanız teklifini kabul edilin ya da korkaklığınızı belli ederek duellodan kaçın. Şimdi duelloyu açıklıyorum:

DUELLO: Duellodan adamınızı arkadan örüyorsunuz. Duelloyu yapacağınız kişi hemen silahını çekiyor ama heyecanlanmayın adam ateş etmiyor. Biraz sonra ekranın sol üst köşesinde bir zil resmi çıkıyor ve bundan sonra hedef de ortaya çıkıyor. Adamı vurabilmeniz için yeteri kadar zamanınız var. Eğer joystick'iniz otomatik ateşli ise tavsiyem otomatik ateşi açmanızdır. Böylece adamınızın elindeki altıpatlar adeta bir M-16'ya dönüşüyor (Merak etmeyin mermileriniz sayılı değil). Karşınızdaki adam birkaç saniye içinde delik deşik olarak yere serilecektir.

Kasabada gezerken bazı kadınlarla karşılaşacaksınız. Bu kadınların bazı arkadaşlarının yardıma ihtiyacı olabilir. Bu kadınlara yardım etmeniz sizin için iyi olacaktır. Bu kadınların arkadaşlarının isimlerini ve bulundukları yerleri not ederseniz işiniz kolaylaşır. Kasabadaki ve kasabanın dışındaki bazı kişilerin de çiftliklerin veya evlerin Murphy-Dolans çetesi sarmış olabilir.

Bu adamlara yardım etmeyi kabul ederseniz oyun ekranı değişiyor. Siz de kendinizi bir çatışmanın içinde buluyorsunuz.

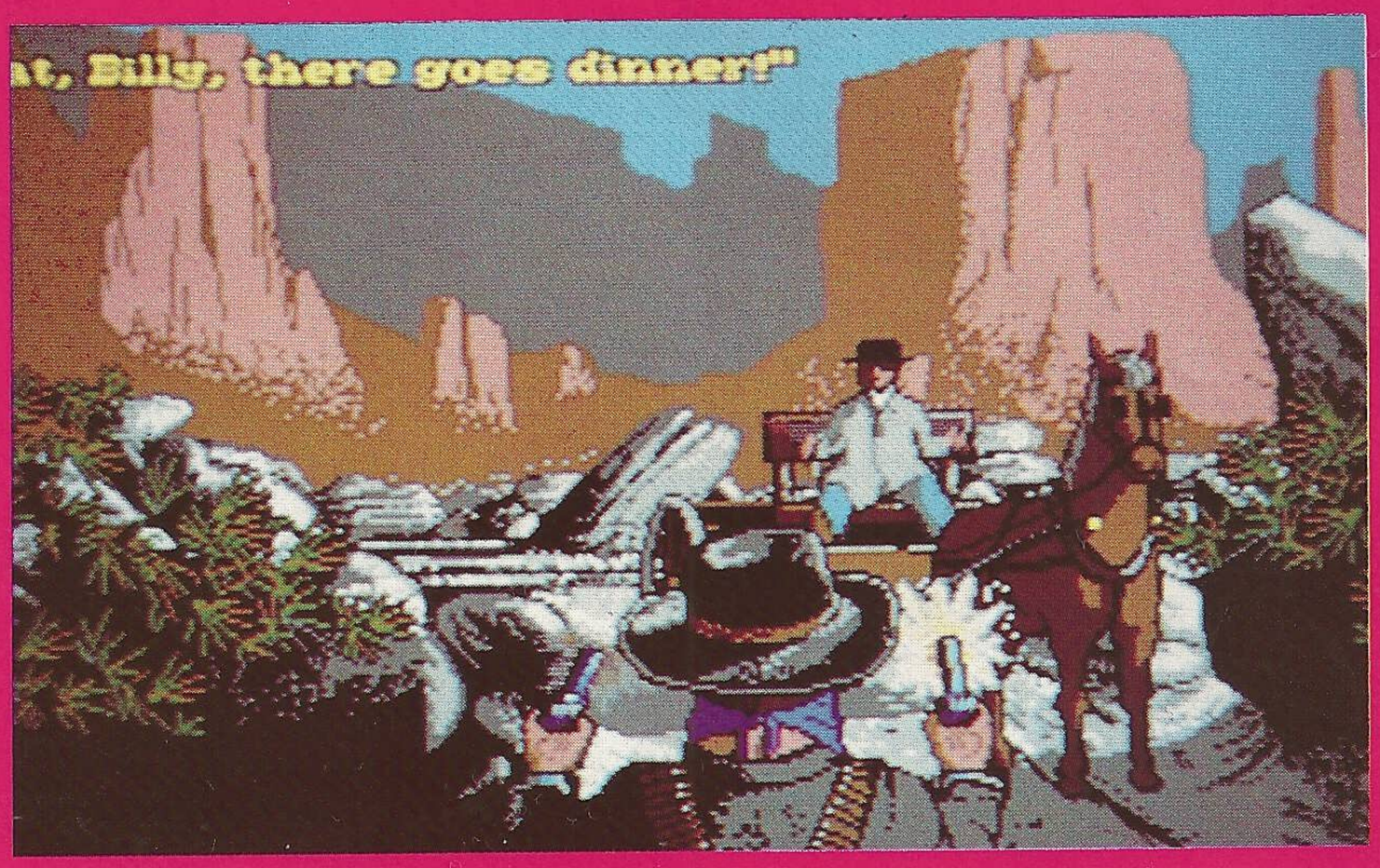
ÇATIŞMA:

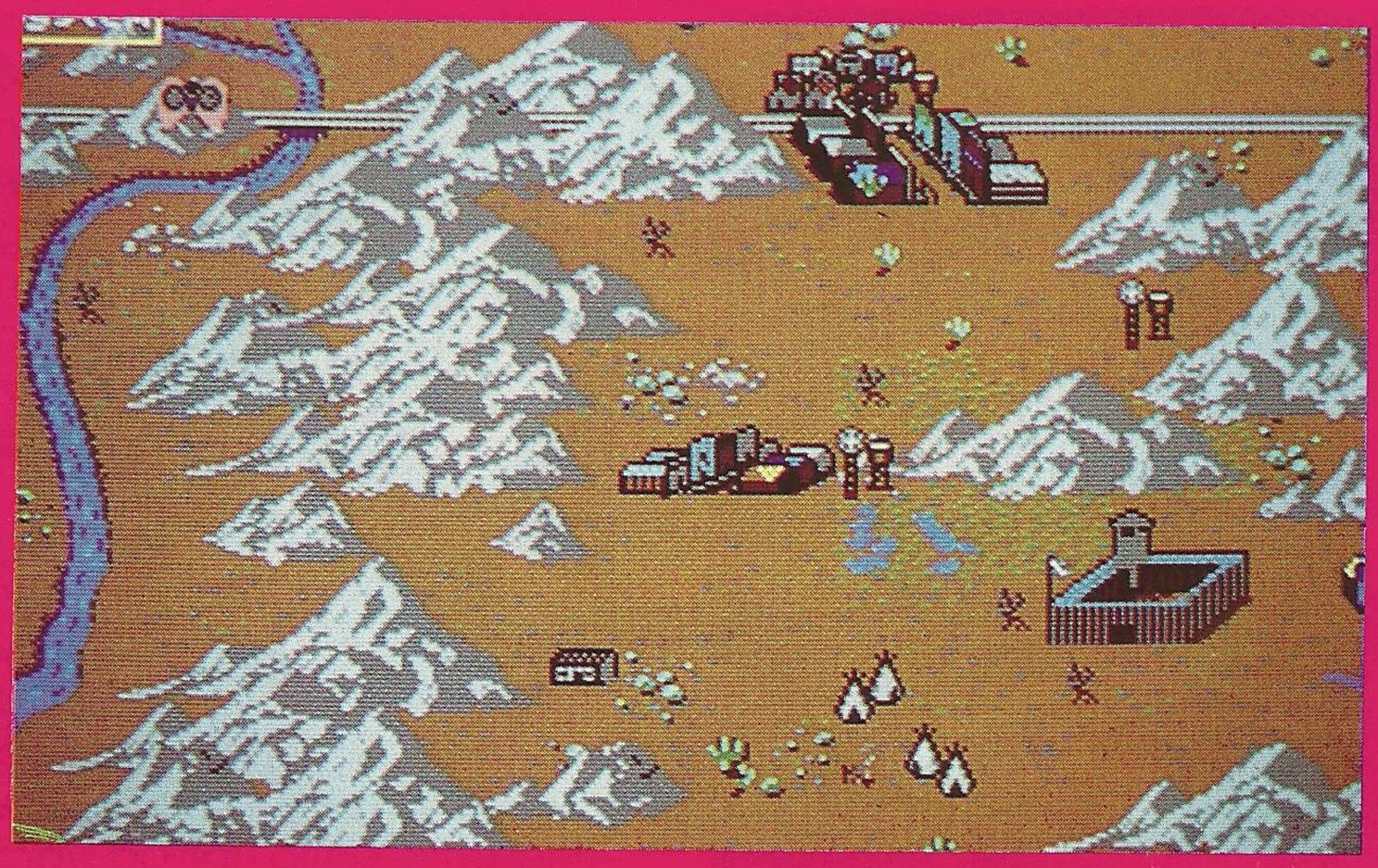
Bu ekranda kendinizi bir siperin arkasında buluyorsunuz. Biraz bekledikten sonra karşıdaki değişik siperlerin arasından bazı adamların çıkıp size ateş ettiklerini göreceksiniz. Ekranda bir de sizin yönetebildiğiniz bir hedef var. Bu ekrandaki amacınız çetenin elemanlarını teker teker öldürmektir. Adamınızı siperin arkasına saklamak (eğilmek) için ateşe basıp joystick'i ileri ittirin. Bir artış yaptıktan sonra hemen eğilin. Bu şekilde çetenin bütün elemanlarını öldürmeye çalışın. Fakat çetenin bazı adamları ölünce diğerleri kaçabiliyorlar. Bir de adamları öldürürken dikkat etmeniz gereken bir husus daha var. Eğer bir adamı öldürmek için siperinizden dışarı çıktıktan hemen sonra sipere geri dönmezseniz şapkanızda delikler olabilir. Eğer şapkanızda üç tane delik olursa o zaman yaralanmış olursunuz ve oyuna yeniden başlarsınız.

Şimdi kasabada gidebileceğiniz bazı önemi yerlere ve barlarda neler yapabileceğinize bakalım.

SALON:

Salonda, poker oynayanlar, piyanist ve salon kadınları bulunur. İçeriye girdiğinizde bazen masada poker oynayanları görebilirsiniz. Bu adamarın yanlarına gidip biraz bekledikten sonra poker oynayanlar size, oyuna katılıp katılmayacağınızı soruyorlar. Eğer biraz para kazanmak (haliyle kaybetmek de var) istiyorsanız Yes seçeneğini seçerek oyuna girin. Oyunda poker masasını üstten görüyorsunuz. Ekrandaki şapkalı adam Bill. Diğer üç kişi de rakipleriniz. Bu oyun bildiğimiz pokerden biraz daha farklı. Bu oyun çeşidinin adı MONTE ve üç kağıtla oynanıyor. Oyunda kağıtları siz dağıtıyorsunuz. Oyuncuların ilk kağıtları kapalı olarak tutuluyor ve o kağıdı sadece kendileri biliyor. Diğer iki kağıtları ise açık olarak duruyor. Konuşmaya ilk önce soldaki adam başlıyor. Eğer adam "Bet" derse arttırdığı kadar parayı ortaya sürer. Eğer "I see you" derse konuşma hakkı bir sonraki oyuncuya geçer. Bir oyuncu isterse ortadaki bahsi kabul edip daha da arttırabilir. Bunun için oyuncu "Raise" der ve arttırdığı miktarı ortaya koyar. Eğer oyuncularan biri "Fold" derse o oyuncu sadece o el olmak üzere oyundan çıkar. Sıra size gelince "Raise" seçeneğini seçerek ortadaki bahisi artırabilirsiniz. Yalnız burada bir gariplik var; diğer oyuncular bahisi $3-$4 arttırabilirken siz sadece $1 attırabiliyorsunuz. Bunun dışında "Match" seçeneği ile ortadaki bahisi kabul edip sıranızı bir sonraki oyuncuya





geçirebilirsiniz. Eğer eliniz çok kötüyse "Fold" diyerek o ellik oyundan çıkabilirsiniz. Quit diyerek de oyundan çıkabilirsiniz. Bu sırada hem de kasabayı terk etmiş oluyorsunuz. Sadece şuna çok dikkat edin; eliniz iyi olmadıkça oyuna girmeyin. Üç-dört elde bir elinize Run flush gelecektir. Bu, oyunda yapılabilen en iyi kart sistemidir. Yani kesin kazanırsınız. Run flush, aynı cinsten üç kartın ard arda gelmesidir (sinek iki, sinek üç, sinek dört gibi). Salondaki kadınlarla konuşarak onlara $25'a bir geceliğine anlaşabilirsiniz. Fazla heyecanlanmayın çünkü fazla bir şey göremiyorsunuz. Salondaki adamların hiçbiriyle konuşmaya çalışmayın çünkü konuşmayacaklardır. Kasabada salondan başka zerzavatçıya gidebilirsiniz. Burada Murphy-Dolans çetesine ait bazı kanıtlar bulabilirsiniz. Bazı kasabalarda şerif ofisleri göreceksiniz. Bunlar, tahmin edebileceğiniz gibi ünlü WANTED ilanları. Buradan, sizin ölü veya diri vücudunuza ne kadar para verildiğini öğrenebilirsiniz. Tabi ki bu ödül miktarının artması sizin için hiç de iyi olmayacaktır. Bazı kişiler sizi yakalayıp şerife teslim etmek isteyeceklerdir. Ayrıca kasabadaki News Office'den sizin ve diğer çetelerin hakkında bilgi alabilirsiniz.

Kasabadan çıkmak için herhangi boş bir alanda ateşe basın. Karşınıza bir menü gelecektir. "Lave town" ile kasabadan çıkar, "Do nothing" ile de menüden çıkarsınız.

ÇETE TOPLAMAK:

Çeteler kasabaların yakınlarında bulunuyorlar. Çetelerin yerlerini kasabada konuştuğunuz kişilerden de öğrenebilirsiniz. Çeteler haritada bir ateşin etrafında toplanmış birkaç adam olarak gösteriliyor. Dürbün işaretiyle iki kere bu ateşin üzerine basınca Billy'i kahve içerken görüyorsunuz. Kısa bir pazarlıktan sonra çete şefiyle anlaşıyorsunuz. Çete toplamadan ne tren ne de banka soyabilirsiniz. Çetenin şefi eğer tren soymaktan bahsediyorsa bir treni soymak için aşağıyı okuyun.

TREN SOYGUNU:

Tren devamlı olarak haritadaki tek tren hattında doğudan batıya doğru gelirler. Dürbün işaretini trenin üzerine getirip iki kere ateşe basarsanız trene saldırırsınız. Soygun başladığında Billy'i yandan görüyoruz. Arka planda ise tren ilerliyor. İlginçtir ki Billy trenden daha hızlı koşabiliyor (o zamanlar ne kadar uyduruk trenlerin kullanıldığını görüyorsunuz!). Bir iki vagon sola doğru ilerledikten sonra yerde taşlar belirlemeye başlıyor. Bu taşların üstünden atlamak için ateşe basmanız yeterli. Eğer zamanında ateşe basamazsanız Billiy taşa takılıp yere düşebilir. Ama merak etmeyin haklarınız sınırlı değil. Sadece Billy trenin biraz daha gerisin-

de kalıyor. Sola doğru epey koştuktan sonra bir merdiven göreceksiniz. Bu merdivenin altına gelince ateşe basın ve merdivene tutunun. Sonra joystick'i ileriye ittirerek vagonun üstüne çıkın. Şimdi işimiz biraz daha zorlaşıyor. Bu kısım biraz da Indy'i hatırlatıyor. Vagonların arasından atlamak için gerçekten de çok iyi bir zamanlama yapmanız gerekli. Eğer aşağı düşerseniz soygunu başarıyla bitirmeniz zorlaşır. Bu sırada zamana karşı yarıştığınızı da unutmayın. Eğer bütün vagonlardan başarıyla atlarsanız Billiy silahını çekiyor ve treni durduruyor. Topladığınız çete çoğunluka size $300 bırakıyor. Az para değil, değil mi?

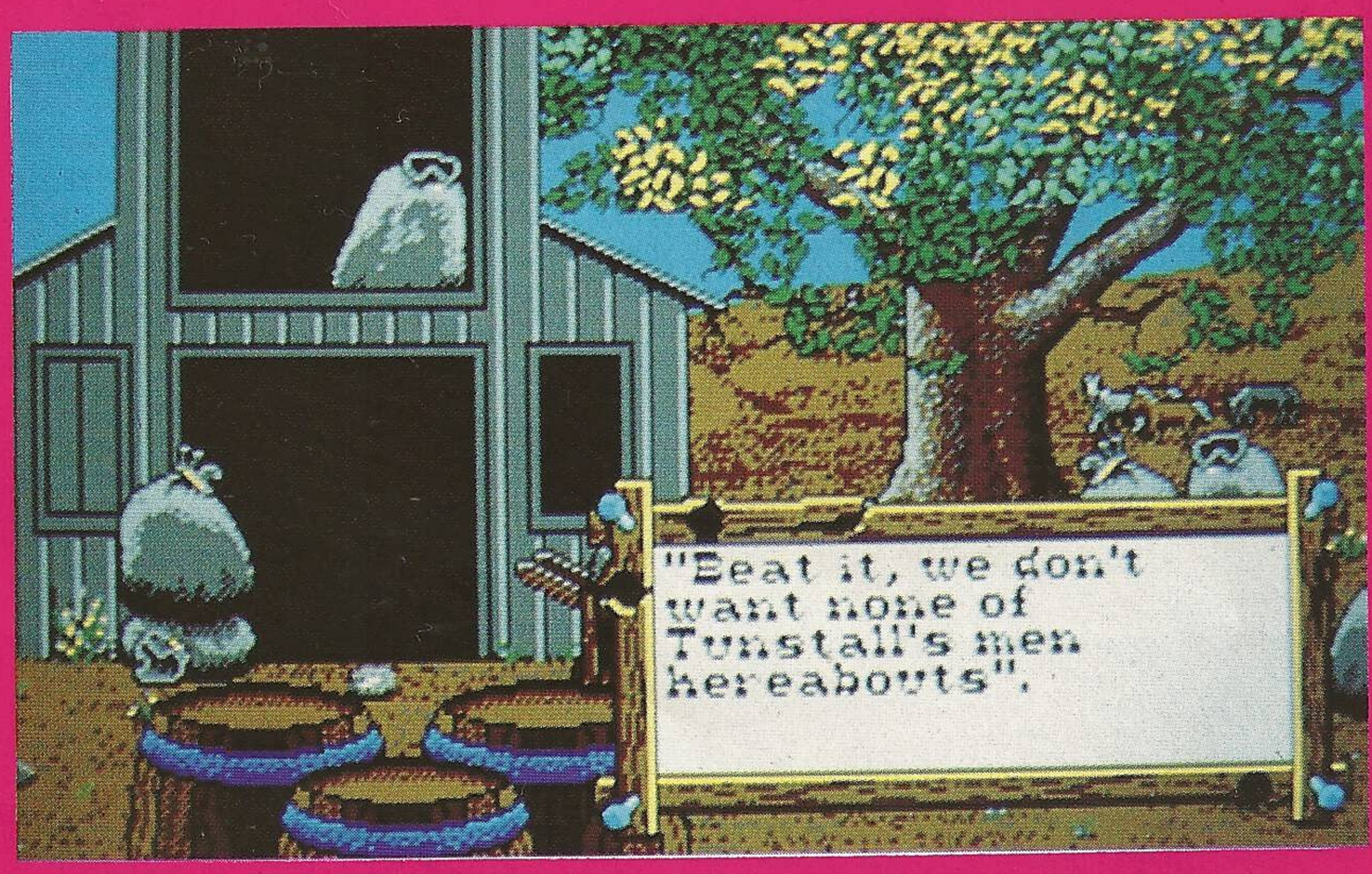
BANKA SOYGUNU:

Banka soygunu yapmak için çetenizi topladıktan sonra herhangi bir kasabaya gidin ve bankaya girip "Rob the Bank" seçeneğini seçin. Eğer çeteniz yoksa kesinlikle soygun yapamazsınız. Banka soygunu sırasında müdürü bağlı bir şekilde görüyorsunuz. Sağdaki kasanın önünde dinamitler duruyor. Burada joystick'i sağa çekerek dinamitleri yerleştirebilir, sola çekerek de dinamitleri kasanın önünden alabilirsiniz. Eğer yeteri kadar dinamit yerleştirmezseniz kasa açılmayacak ve siz de paraları alamayacaksınız. Paraları alsanız da alamasanız da bankadan çıktığınızda bir çatışmaya giriyorsunuz. Burada Billy'i atının üzerinde yukarıda görüyoruz. Bu bölüm gerçekten de oldukça zor. Adamınız atın üzerinde oturup ilerlerken bir yandan da etrafı saran adamlara ateş ediyor. Eğer burayı da geçebilirseniz parayı alabilirsiniz. Yine tren olayında olduğu gibi çete paranın bir kısmını alıyor.

SÜRÜ ÇALMA:

Haritada bazı koyun ve sığır sürüleri göreceksiniz. Bunlar Merphy-Dolans çetesinin sürüleri. Bu sürüleri çalmaya çalışın. Sürünün üzerine gelip iki kere ateşe basınca karşımıza başka bir ekran geliyor. Bu ekranda sürüyor ve atlıları yukarıdan görüyoruz. Burada üç atlıyı da biz yönetiyoruz. Yapmanız gereken şey en az bir tane sığırı başta belirtilen yöne sürmemiz gerekiyor. Atlılar sadece sağa dönüyorlar. Atın yüzü gitmek istediğiniz yöne dönünce joystick'i ileri ittirin, ancak böyle ilerleyebilirsiniz. Sığırları yönlendirmek de başka bir sorun. örneğin bir sığırı sağa doğru ilerletmek için o sığırın solunu atla kapatmanız gerekir. Kontrolü diğer atlara geçirmeki çin ateşe basmanız gerekir. Böylece sığırı sıkıştırabilir ve tek bir yöne doğru ilerlemesini sağlayabilirsiniz. Eğer belirli bir süre içinde en az bir sığırı istenilen yöne süremezseniz, Murphy-Dolans çetesi gelecek ve sizinle çatışmaya girecektir.

Oyunda Billy'nin yapabildikleri yaklaşık olarak bu kadar. Şimdi oyunun başında şerifi



seçenler için oyunu anlatmak istiyorum.

ŞERİF:

Çetelerin yanlarına giderseniz onları tutuklarsınız. Arada sırada şerif ofisine uğramanız gerekiyor. Ofise girdiğinizde karşınıza yeni bir menü gelecek (Biliyorum, artık biraz sıktı bu menüler!). Bu menüden kasabalardaki insanların duygularını ve moral durumlarını öğrenebilirsiniz. Ayrıca size yardımcı olan adamlarınızı bu menü sayesinde çeşitli kasabalara gönderebilirsiniz. Şerif aynı zamanda çeteleri olduğu böygeye giderse çeteyi tutuklamak zorunda kalır. Yalnız bu o kadar kolay değil. O bölgeye geniş ve sıkıcı bir araştırma yaparak çete aleyhinde deliller toplamanız gerekir. Ancak böyle çeteleri yakalayabilirsiniz. Şerif olarak oyunu bitirebilmeniz için bütün kasabalardaki insanların moral durumlarının iyi olması lazım.

Eğer oyunun asıl zevkine varmak ve vahşi batının eğlenceli, hareketli, bir o kadar da tehlikeli hayatında büyük bir maceraya atılmak istiyorsanız, Billiy sizin için ideal oyuncunuzdur.

Oyun, şimdiye kadar gördüğün en güzel kovboy oyunlarından birisi. Oyundaki animasyonların yavaş olması oyuna fazla bir şey kaybettirmemiş. Bu güzel oyunu almanız veya bir kere dahi olsa oynamanız şart.

CABİR

MUSIC&COMPUTER CLUB

• AMIGA 500 OYUN PROGRAMLARI • COMMODORE 64 ARA YÜKLEMELİ VE PAKET PROGRAMLARI • ZENGİN JOYSTICK ÇEŞİTLERİ • 3.5-5.25 BOŞ DİSKET ÇEŞİTLERİ • İTHAL COMMODORE 64 VE AMIGA 500 OYUN PROGRAMLARI • 160-196-224 OYUNLU TV ATARİLERİ...

CABİR HARD'N HEAVY CLUB
• Avrupa Baskılı T-Shirt & Sweat-Shirt • Metal Aksesuar • İthal Patch • Baskılı Şapka • Zengin Arma Çeşitler

CABİR COMPACT DISK CLUB
Zengin arşivimizi mutlaka görün ve kıyaslayın... Türkiye'nin her yerine ödemeli gönderilir.

CABİR COMPUTER CLUB
Ücretsiz oyun kasetleri listemizi isteyiniz. Ödemeli kaset ve disket gönderilir.

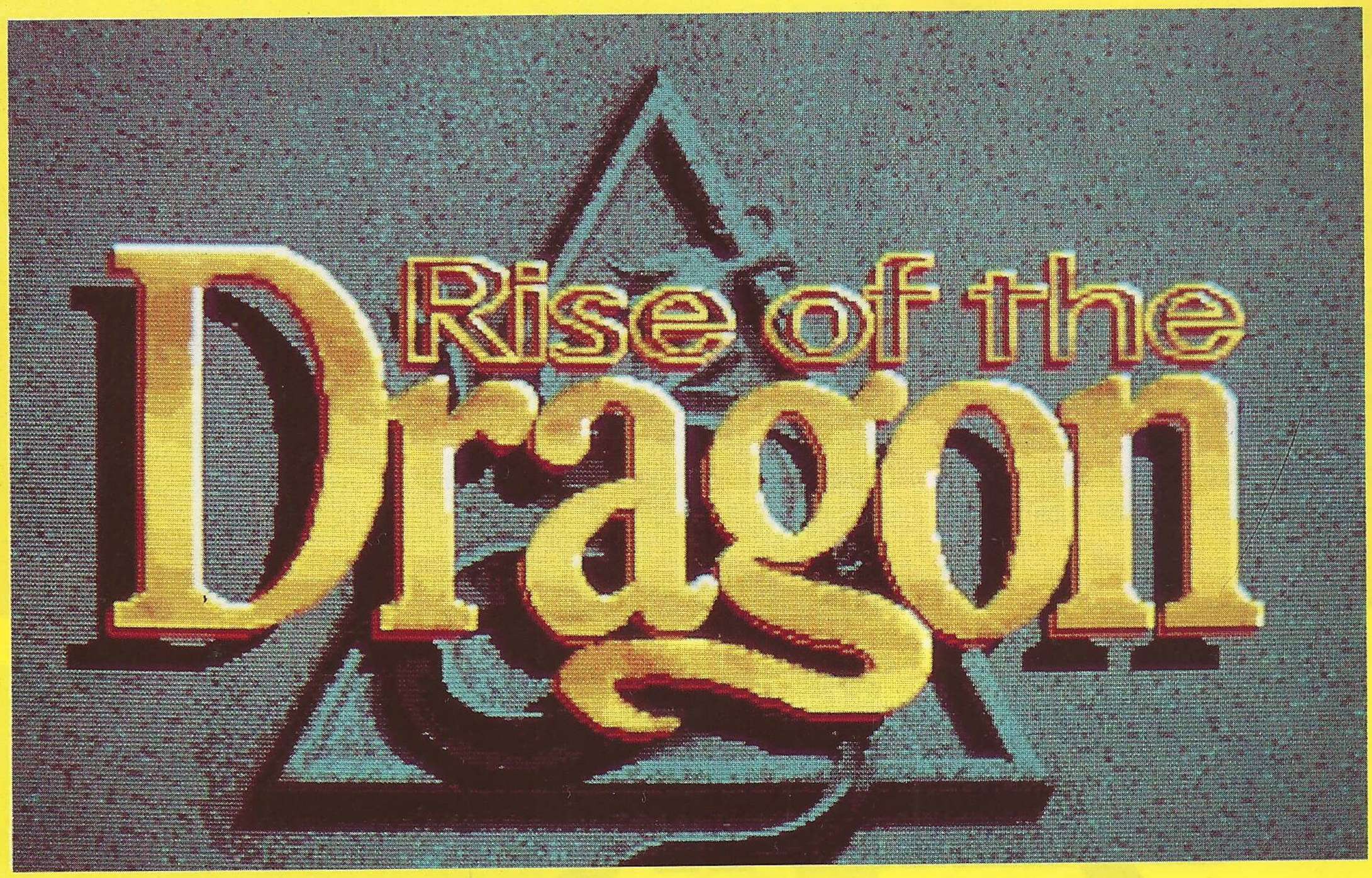
SİZİN HÂLÂ CFC CARD'INIZ YOK MU?

Cabir Fan Club'e üye olmak çok kolay: Mağazamızda bir form doldurup CFC CARD'ı hemen alabilirsiniz.

CFC CARD SİZE NELER SAĞLAYACAK

• Bilgisayar oyunları
• Disket
• Dolu ve boş ses kasetleri
• Longplay
• Heavy metal aksesuarları
• Avrupa baskılı T-Shirt & Sweat-Shirt
• Optik
• Film'de % 10 indirim
• Compact disket, disc başına 5.000 TL. indirim
• Adresinize ücretsiz bil board müzik yayını
• Özel çekilişlerde sürpriz hediyeler.

CABİR MÜZİK MARKET • Ordu Cad. No: 288/C Aksaray 34470 İSTANBUL
Tel: 526 76 10 / 526 64 09



Mehmet Tezcan

Oyun Değerlendirmesi:	
Grafik	: 10
Konu	: 9
Zorluk	: 9
Efektler/Müzik	: 10
Genel	: 10

Herkese merhaba. Sanıyorum ki okulların açılmasıyla birlikte bilgisayarlarınızı bir kenara atmaya başladınız. Bazılarınızın "Hayır! Bilgisayarımı hiçbir kenar atar mıyım?" gibi laflar ettiğini duyuyorum. Şaka bir yana eğer bilgisayarınızı bir kenara attıysanız bile bu oyun için onu nerede olursa olsun çıkarmanız gerek. Herhalde hepiniz Future Wars adlı oyunu biliyorsunuzdur. İşte Dynamix (Part of the Sierra family) firması ikinci bombasını piyasaya sürdü. Bu oyun biraz(cık) uzunca. Toplam 10 disket sürüyor. Bu harddiskiniz varsa orada 7.3 Megabayt yer kaplayacaktır. Bayağı zahmetli bir oyun ama yine de değer diyorum. Oyunun konusu ise şöyle:

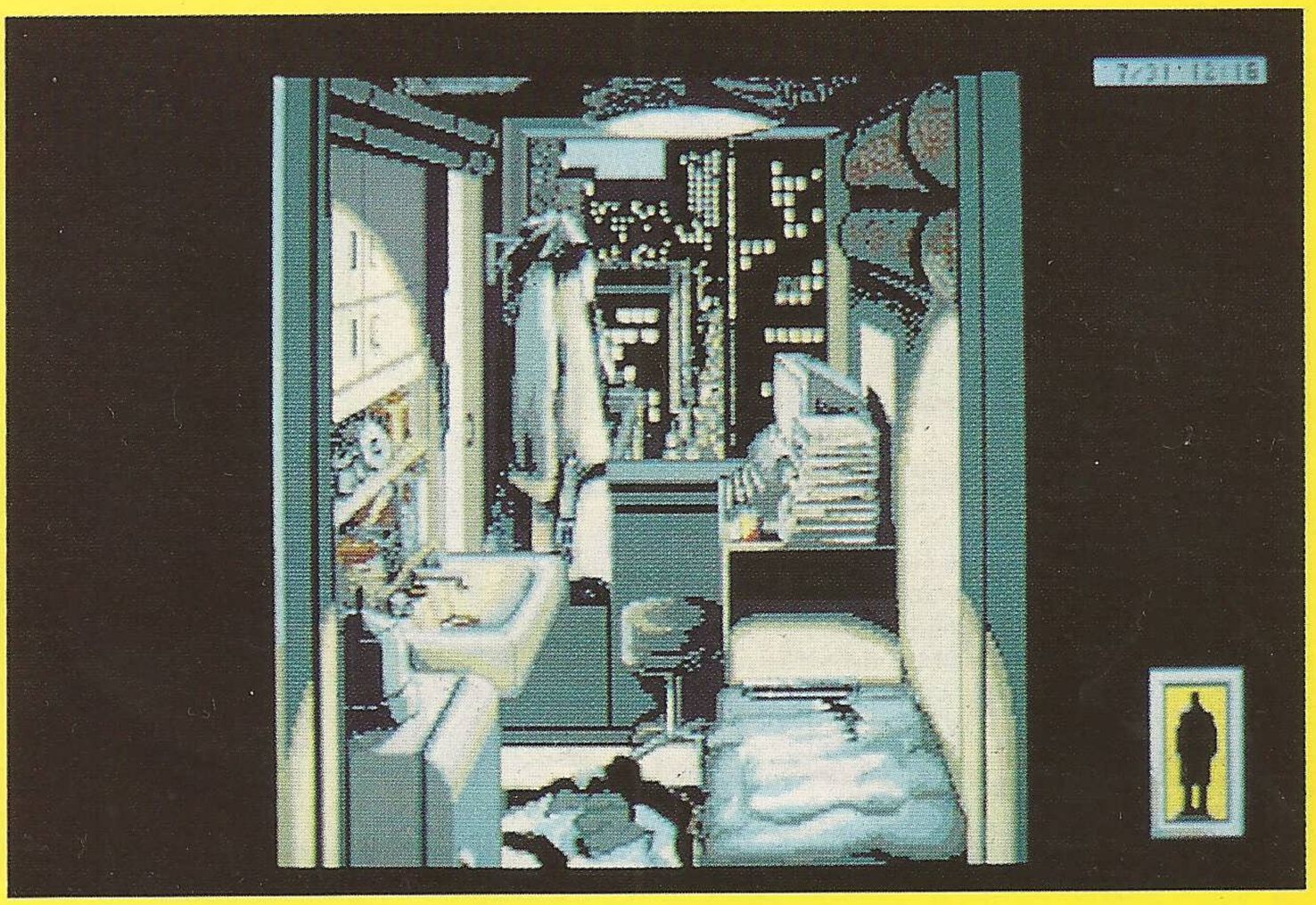
Oyun Future Wars'daki gibi gelecek zamanla geçiyor. Adımız Whillam Hunter, arkadaşlarımız bizi Blade diye çağrıyorlar. Bir sabah kalktığınızda tele-sekreterinizin mesajlarla dolu olduğunu görüyorsunuz. Bunlardan ilkinde patronumuz olan bir bürokratın kızının kaçınılmış olduğunu bürokratın kendisinden öğreniyoruz. Amacımız bu olayı basına yansımadan çözmek. Patronumuz bize kızının arkadaşının nerede bulabileceğimizi ve araştırmaya oradan başlamamız gerektiğini söylüyor. Ayrıca bir de kızının resmi-

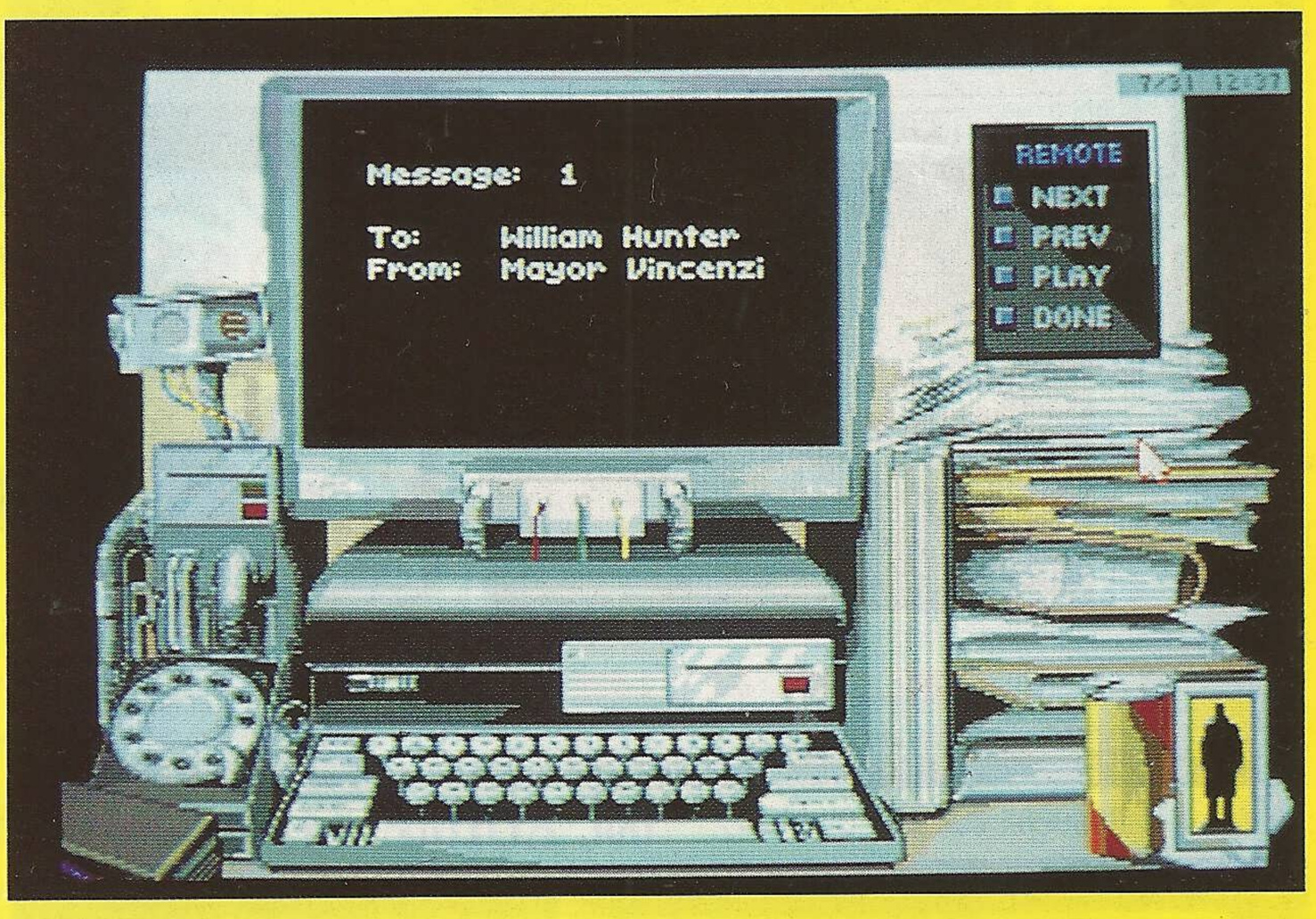
ni gönderiyor. Bizde buna uyarak ilk önce araştırmaya oradan başlamalıyız. Oraya gitmek için evinizin alt katındaki metroya binmeniz gerekiyor. Başlangıçta gidebilecek.

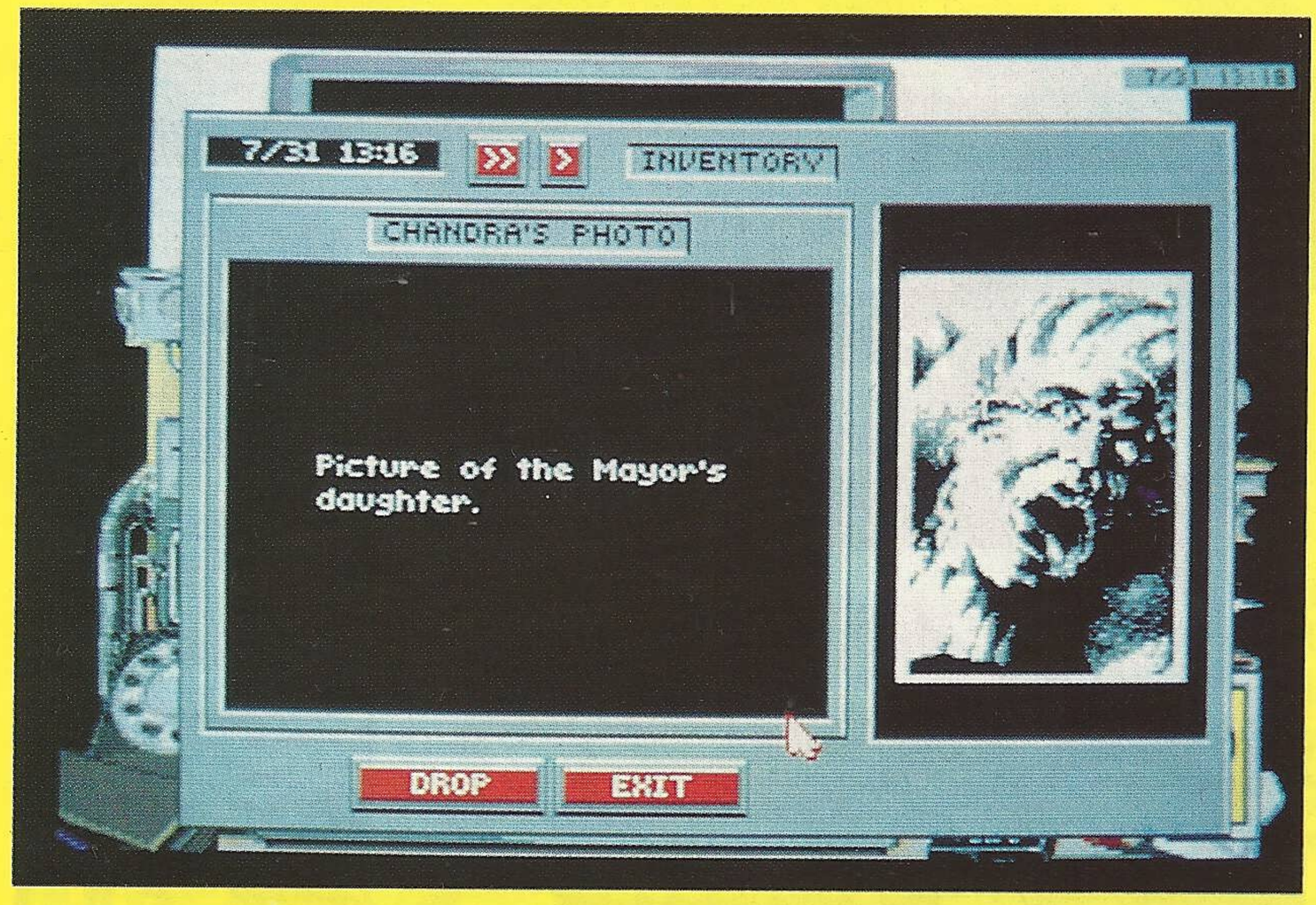
Aslında anlattıklarımı oyun başladıktan sonra sizler yapmalısınız. Oyunun başında güzel bir demo (Introduction) var. Eğer bu ilk oynayışınız ise ilk önce bu demo'yu izlemenizi tavsiye ederim.

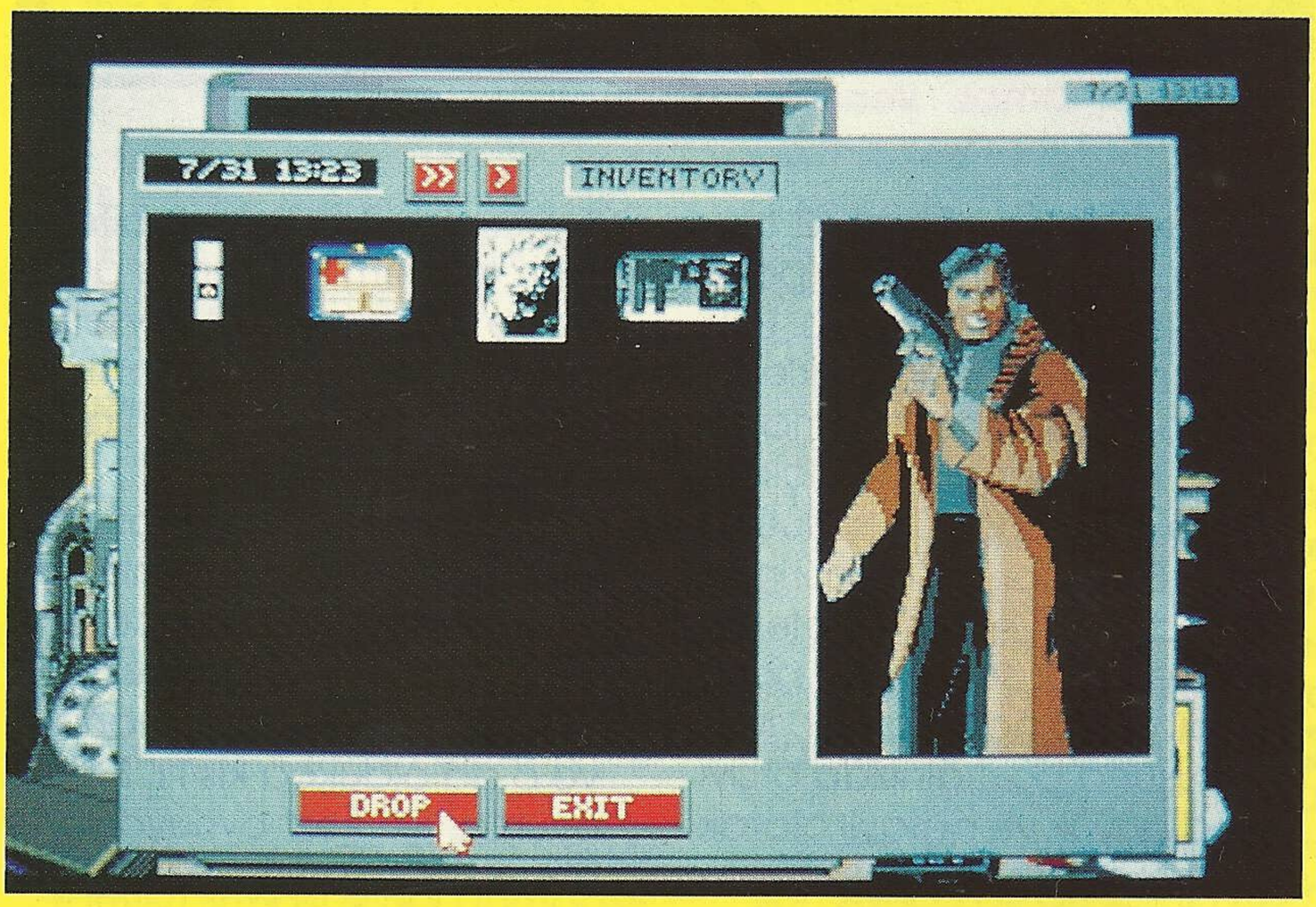
Biraz da oyunun oynanışından bahsedelim. Oyun tam düşündüğüm gibi bir adventure. Daha önce bütün joystick (mouse) adventure'ların diğerlerine nazaran daha kolay olduğunu düşünürdüm. Zak McKracken ile oynadıktan sonra bu düşüncelerim değişmeye başladı. Bu oyundan sonra ise hepsi silindi. Hay Allah konuyu dağıttık. Bu oyunda hiçbir komut yok. Evet nasıl buldunuz. Komutsuz bir Adventure bana göre diğerlerinden daha eğlenceli oluyor. Hareket etmek için pointer'ı ekranda gezindirip EXIT icon'u halini almasını bekleyip sol mouse tuşuna basmalısınız. Bir item'ı incelemek içinse üstüne gidip sağ mouse tuuna basın. Eğer pointer'ın üzerinde bulunduğu yerde incelenecek pek çok şey varsa poniter, büyüteç halini alıyor. Mouse tuşuna bastığınızda orayı daha büyük ve detaylı olarak inceleme şansına sahip olabiliyorsunuz. Pointer, alabileceğiniz bir item'ın üzerine gelince de değişiyor. Her neyse bütün bunları oyunu oynamaya başlayınca kolaylıkla kavrayacağınıza eminim.

Oyunda pek çok hareketli grafikler var. Bunlar her zaman değişiyorlar. Ayrıca oyunun içinde pek çok espiriler de mevcut. Bir de zaman var ve o da oldukça kısıtlı. Bence oyunla ilk kez oynuyorsanız önce etrafı tanımaya ve oyu-









nun oynanışını kavramaya çalışın.

Sol alt kısımda Inventory penceresi var. Bir şeyler almak için almak istediğiniz item'ı o pencerenin üstüne taşıyıp bırakmalısınız. Inventory'deki eşyaları görmek içinse Inventory item'ını kliklemeniz yeterlidir. Eğer sağ mouse butonu ile kliklerseniz kahramanımıza bir şeyler giydirebilirsiniz.

Ekranın üst bölümüne çıkıp kliklerseniz karşınıza şöyle bir menü çıkar:

PLAY:

DIFFICULT: Burada oyunun zorluğunu ayarlayabilirsiniz.

TEXT SPEED: Oyun sırasındaki mesajların geçiş hızı.

DETAIL LEVEL: Detayların azlık ya da çokluğunu ayarlar.

OPTIONS:

SOUND ON: Ses efektlerini açıp kapatır.

MUSIC ON: Müziği açıp kapar.

QUIT:

SAVE: Oyunu kaydetmek için.

RETORE: Daha önceden kaydedilmiş bir oyunu yüklemek için kullanılır.

RESTART: oyuna yeniden başlamak için kullanılır.

Tüm bunlardan başka her alt menüde PLAy ve VCR seçenekleri vardır. Bunlardan PLAY ile oyuna devam edebilir veya VCR ile ana menüye geri dönebilirsiniz.

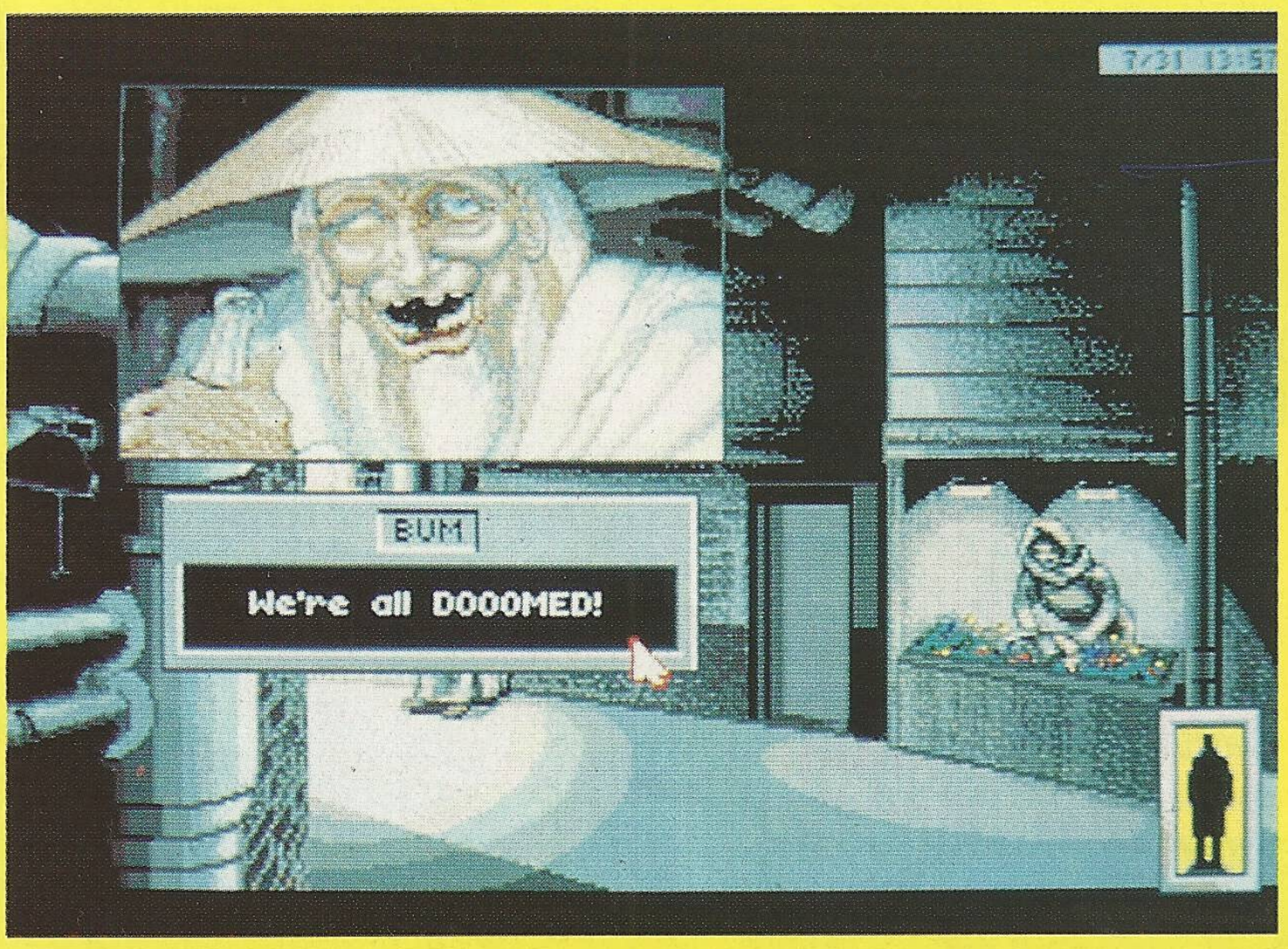
Oyunda en çok yapacağınız şey konuşmalardır. Siz Blade (kahramanımız) yerine konuşuyorsunuz. Merak etmeyin konuşmayı klavyeden girmiyorsunuz. Üç seçenek arasından doğru olan bulmalısınız. Bu pek zor bir iş değil. Unutmamamız gereken fazla gu-

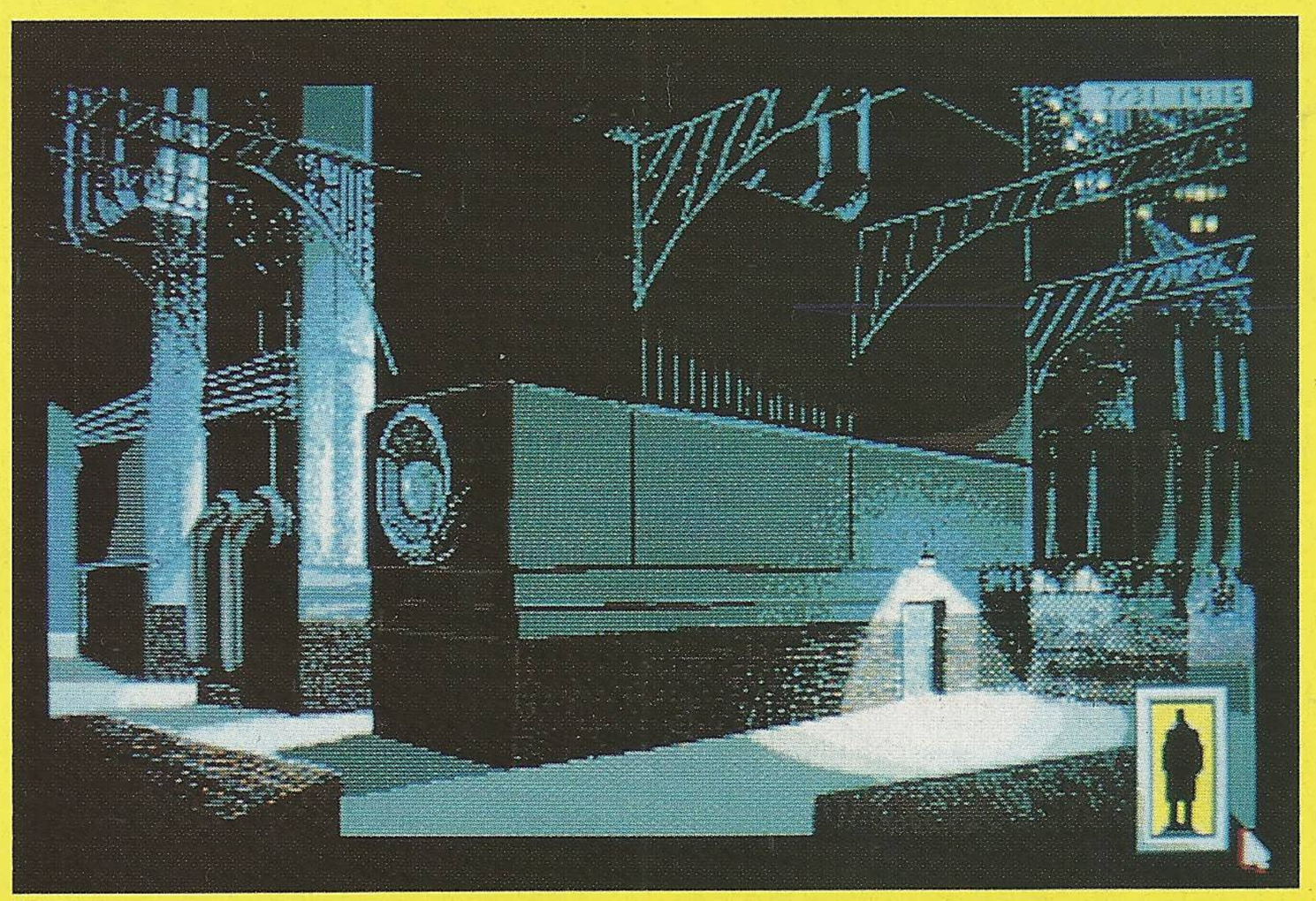
rurlu olmayıp işinizi yapmaktır. Birisi size küfür etti diye ona aynı şekilde cevap vermeniz gerekmez. Unutmayın o sizin bilgi kaynağınız, ona iyi davranmalısınız. Bu arada kişilere bir anda gerçeklerden bahsetmeyin. Acı gerçekleri alıştıra alıştıra söyleyin.

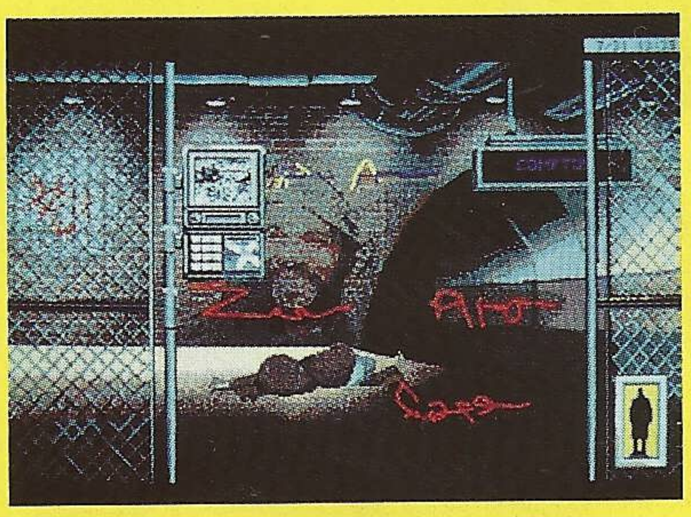
Oyunla ilk oynayışınızda gördüğünüz herkesle konuşun. En sonunda doğru kişiye varacaksınız. Doğru yaptığınıza inandığınız her konuşmadan sonra save etmenizi tavsiye ederim. Böyle her konuşmayı baştan almış olmazsınız.

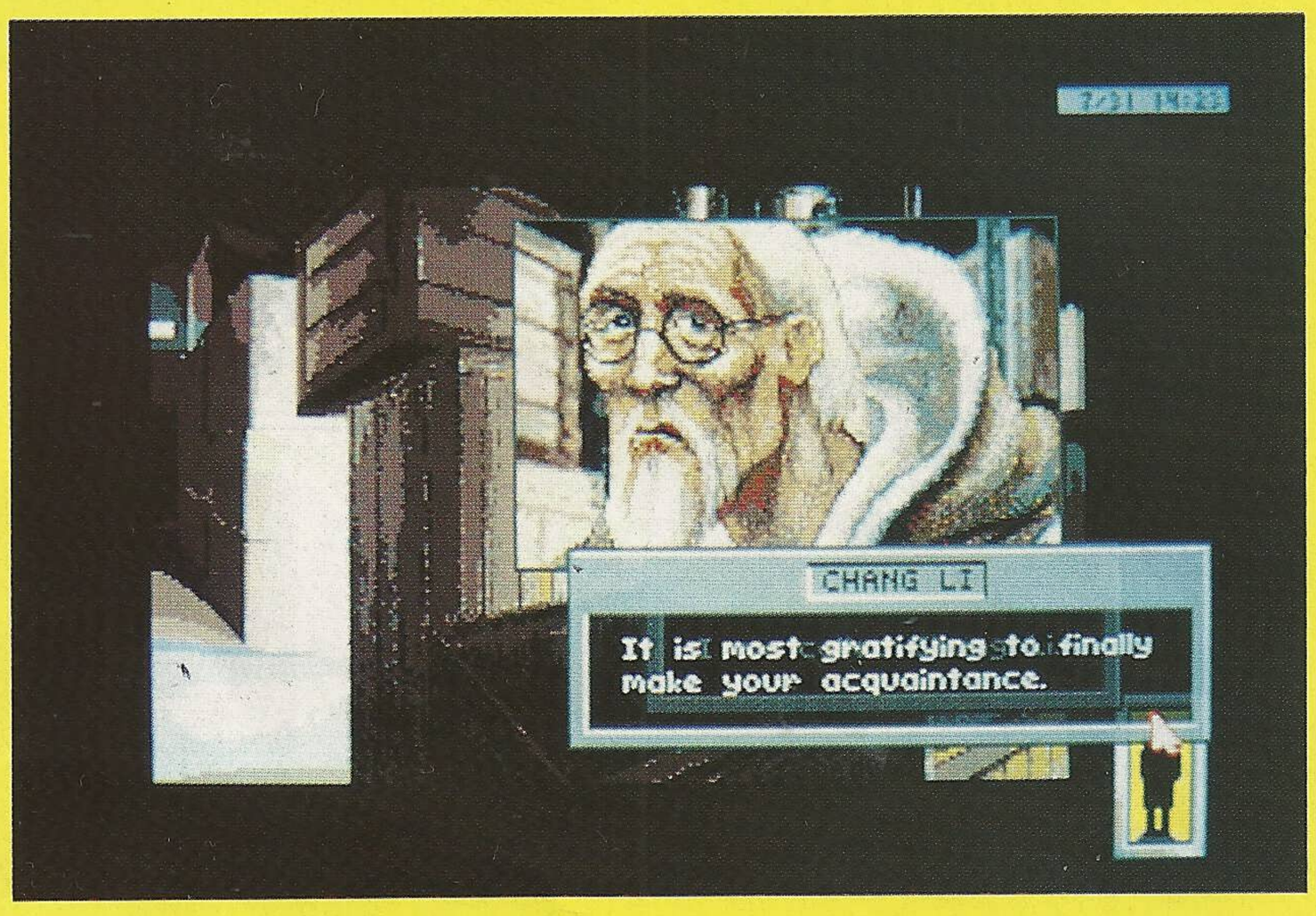
Oyunun şimdilik çözümünü yayınlamıyoruz. Biraz uğraşın diye! (Aslına bakarsanız henüz biz de tam olarak çözemedik). Umarım ki ilerki aylarda çözümünü yayınlarız. Ama siz nasıl olsa çözümünü yayınlayacağız diye oyunla oynamamazlık etmeyin. Adventure oynayanlar bilirler, bir oyunun zevki o oyunu kendin bitirince çıkar (Atasözü gibi oldu!..).

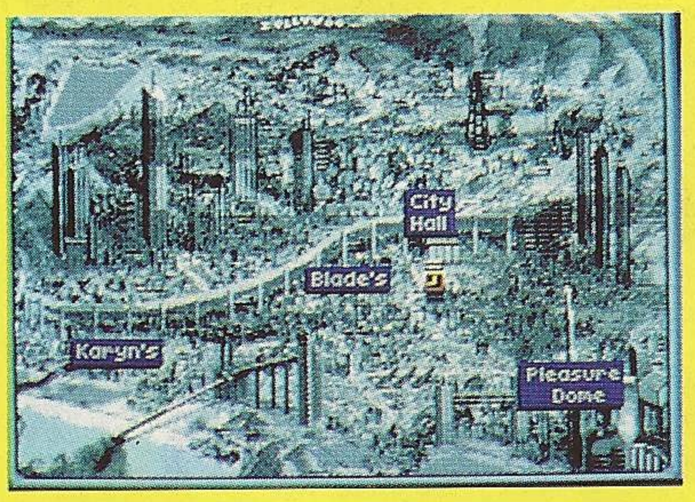
Evet kısacası oyun tam bir adventure harikası. Herkese tavsiye ederim. Oynanabilirlikte iki tane puan verdim. 8 puan normal olarak 10 diskette oynayanlar için. 9 ise oyunu harddiske Install edip rahat etmiş olanlar için.











CRIME TIME

Tolga Kale

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 1 Mb.	
Grafik	: 8
Konu	: 8
Zorluk	: 7
Ses/Efektler/Müzik:	9
Genel	: 8

Merhaba Adventure'cılar! Starbyte Software, AMIGA için yeni bir adventure çıkardı. Bu adventure'ın adı Crime Time. Bu oyun bir joystick-adventure (Hemen heyecanlanmayın. Öyle Zak McKracken gibi hareketli grafiklere falan sahip değil), doğrusunu söylemek gerekirse bir mouse-adeventure. Oyunda kullanabileceğiniz komutlar belli ve bu da oyuna bir kolaylık sağlıyor. Kontrol ise az önce de söylediğim gibi mouse ile sağlanıyor.

Oyunun konusu Deja Vu I'e benziyor: Bir otelde işlenen cinayetten siz sorumlu tutuluyorsunuz. Cinayetin işlendiği gecè çok içkili olduğunuz için ne yaptığınızı ve nerede olduğunuzu tam olarak hatırlamıyorsunuz. Bu yüzden de suçsuz olduğunuzu ispatlamanız şu an için imkansız.

Uzun süredir devam eden yağmurdan dolayı polis otele hemen gelmiyor. Bu sizin son şansınız. Yağmur dinene kadar masumiyetinizi kanıtlamalısınız.

Oyun iki disketten oluşuyor. Bunlardan ilki demo diski. Demo bittikten sonra bilgisayar ikinci disketi istiyor ve kendini RESET ediyor (Ne kadar ilginç değil mi?). Yani doğrudan ikinci disketi takarak da oyuna başlayabilirsiniz. Ama demoyu bir kere de olsa izlemenizi tavsiye ederim.

Oyun yüklendikten sonra karşınıza şöyle bir menü çıkıyor:

Workbench: Workbench'e geri dönmek için.

Restart: Oyunun bir ilginç kısmı da Game Over ya da rest In Peace olmuyor. Hapse girdiğinizde de oyun devam ediyor ama yapacağınız hiçbir şey olmadığından oyunu bu seçenekle yeniden başlatmalısınız.

Setup:

Effects: Efektler açılıp kapatılır.

Music: Müzik açılıp kapanır (Müzik gerçekten çok güzel. Bir kere dinlemenizi tavsiye ederim.

Fade: Ekranın artistik bir şekilde çıkmasını kapayıp açar.

Inquire: Off yaparsanız geldiğiniz yer hakkında bilgi vermez.

Load: Bu seçenek ile daha önceden kaydetmiş olduğunuz bir oyunu yükleyebilirsiniz.

(Save): Bir oyunu başka bir zaman kaldığınız yerden devam etmek üzere kaydedebilirsiniz.

Oyuna kendi otel odanızda arkadaşınız Roger'ın yanında başlıyorsunuz.

Kullanabileceğiniz komutlar şunlar:

Examine, Use, Activate, Take, Open, Talk to, Close ve Show. Komutların solunda bir yön göstergesi var. Gidebileceğiniz yerler burada harflerle temsil edilmiş (N=North, S=South gibi). Bunun altında ise puanınız yazılı.

Komutların sağ üstünde etrafınızda bulunanların listesi, onun altında ise sizde bulunan eşyalar görünüyor. Arada bulunan oklarla inventory'i kaydırabilirsiniz.

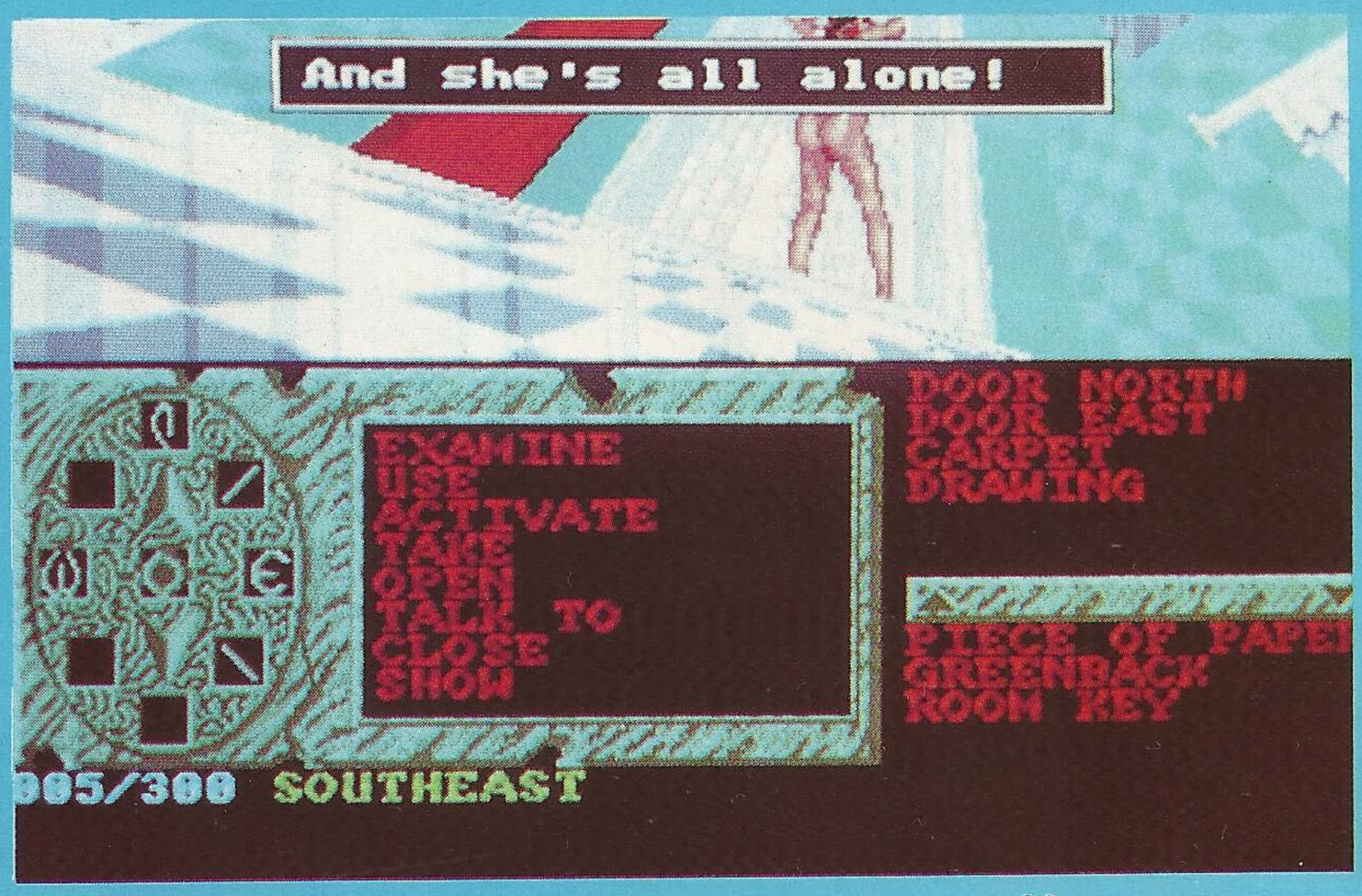
Ben size oyunda ilerleyebildiğim kadar olan bölümü ve bildiğim kadar haritasını veriyorum. Şimdi çözümüne başlayalım. Kaldığım yerden ilerisini biliyorsanız bana yazın.

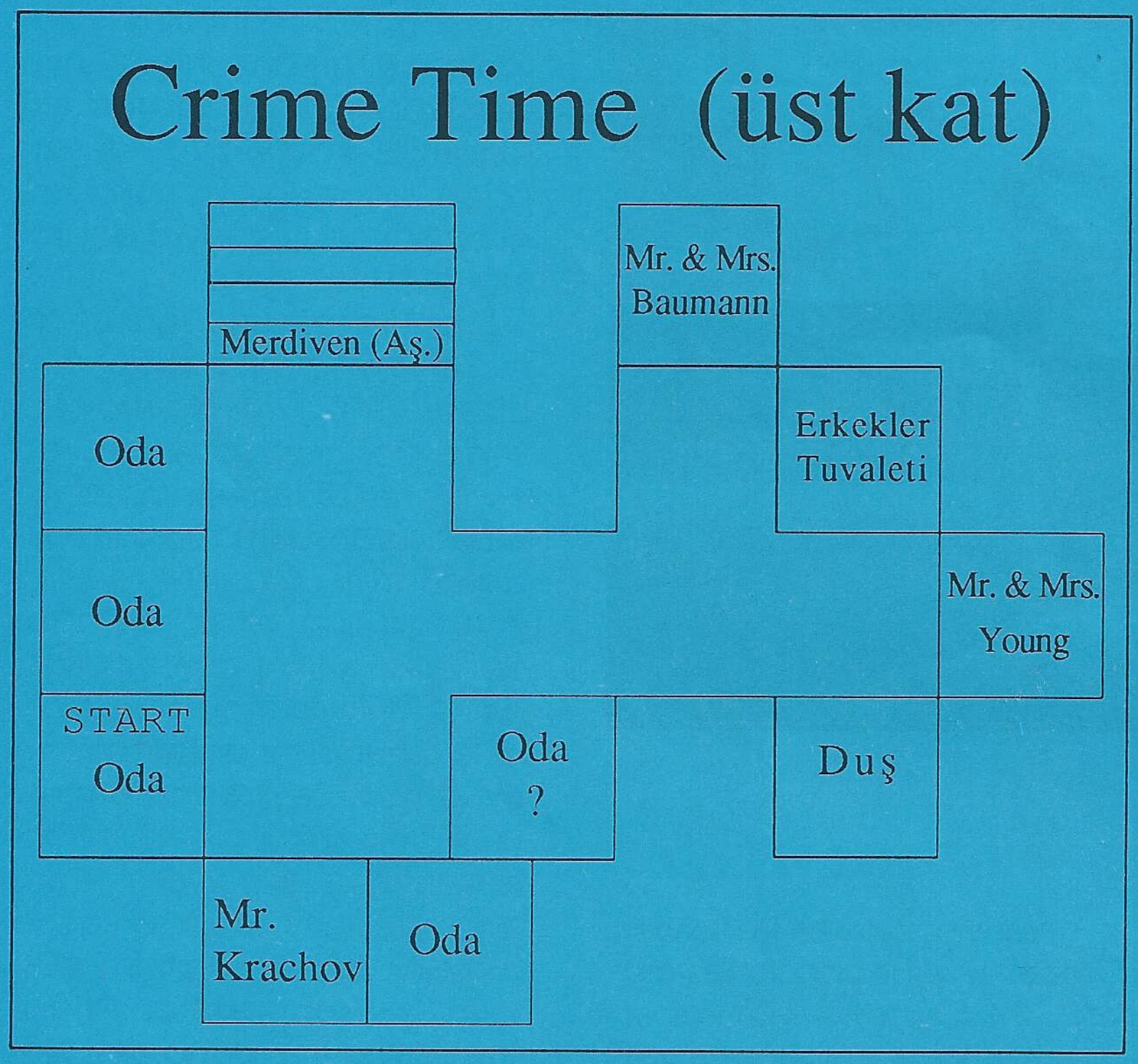
İlk önce odanızdaki çantayı inceleyin. İçinden Recorder, Cassette ve Headphones çıkıyor. Use Cassette with Recorder ve Use Headphones with Recorder diyerek cihazınızı kayıda hazır duruma getirin.

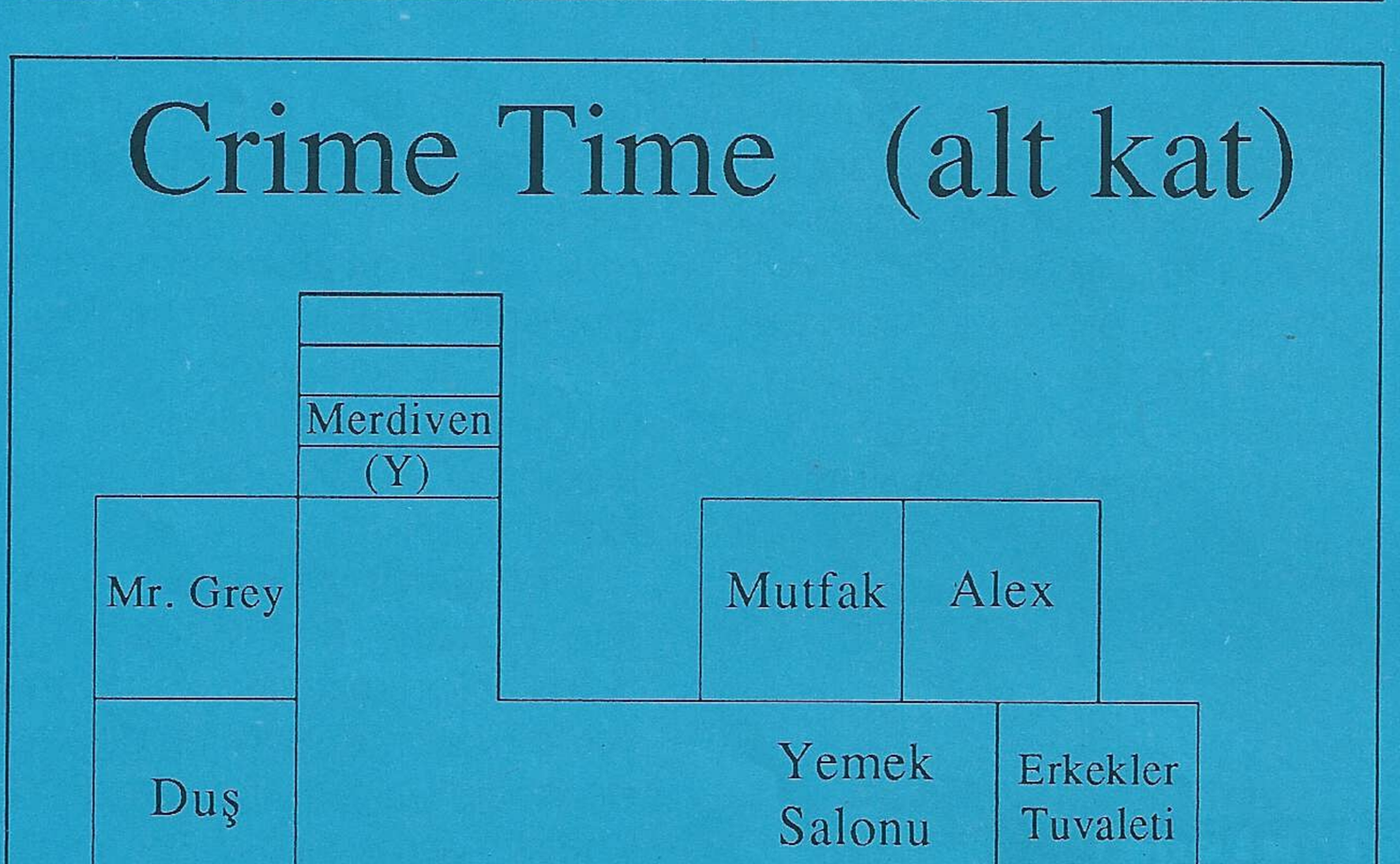
Odadan çıkın ve koridorun güneyinde kalan odaya girin. Burada kendisini size satranç şampiyonu olarak tanıtan bir adam ile karşılaşıyorsunuz. Adamın adı Mr. Krachov. Onun yanında bulunan Chessmagazin'i inceleyin. Burada kahramanımız şüpheye düşüyor. Çünkü dergideki adamla karşınızda duran adam aynı değil. En iyisi onunla bir satranç oynayıp doğruluğunu denemek.

Evet tam düşündüğünüz gibi. Kendini satranç şampiyonu olarak tanıtan Mr. Kachov aslında basit bir satrançsever. Yenilişine üzülen Mr. Krachov'un odadan çıkmasından faydalanarak Chessmagazin'i yanınıza alın ve siz de odadan çıkın. Sonra tekrar odaya girin. Mr. Krachov geri dönmüş. Onunla bir daha satranç oynamak isteyince az önceki yenilginin şokunu henüz atlatamadığını söylüyor. Şimdi ona odadan çıkmadan önce aldığınız Chessmagazin'i gösterin. İşte sahte satranç ustasının foyası meydana çıktı. Durun hemen ona katil gözüyle bakmayın, ilk önce savunmasını yapsın. Evet anlattıkları mantıklı. Kötü bir amacı yokmuş. Sadece kendisine ilgi gösterilmesini istiyormuş. Peki affettik. Bu konuşma sadece ikisinin arasında kalıyor ve Mr. Karchov Chessmagazin'i ortalıktan kaldırıyor.

Evet! Şimdi otelde bir gezintiye çıkalım. Mr. Krachov'un odasından çıkıp üç kez kuzeye, bir kez güneye ve bir kez de doğu'ya gidelim. Şimdi alt kattaki yemek salonundayız. Buradaki turist çift bize pek iyi gözle bakmıyorlar. Onları boş verip mutfak kapısını açın ve içeri girin. O da ne? İçerisi tam bir katilin kurbanlarını kestiği odaya benziyor. Şimdi ki zanlınız aşçı Alex. Ama durun. Burası bir mutfak, etrafta kan lekeleri olması normal. Her neyse hiç belli olmaz. Biz yine de dikkatli olalım. Aşçı Alex onunla konuşunca bize hemen dışarı çıkmamızı yoksa bize gerçek bir korku gösterisi sunacağını söylüyor. Bize bu numara-







lar sökmez. Ona cebinizdeki parayı verince size bir şişe şarap ve bir sürü bozuk para veriyor. Şimdi dışarı çıkalım ve Alex'ten aldığımız bozuk paralardan birini yemek salonundaki Juxebox'a atalım. Müzik çalmaya başlıyor. Şimdi mutfak kapısını kapatın ve Kuzeydoğu'daki Alex'in odasına girin. Evet tam Alex'e göre bir oda.Odadan Security key'i alın ve dışarı çıkın. Eğer mutfak kapısını kapatmamış olsaydık Alex bizi dışarı çıkarken yakalayacaktı.

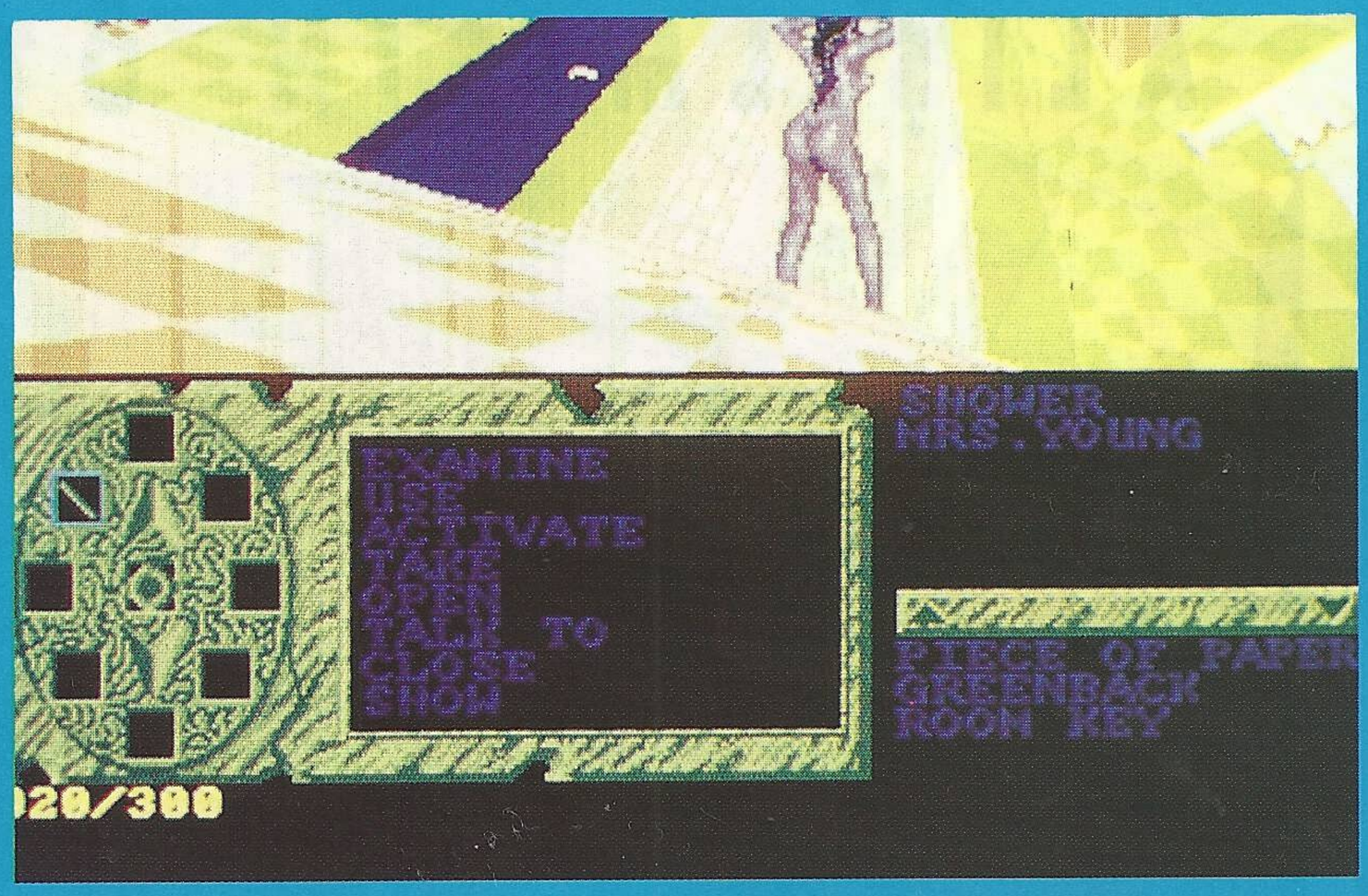
Şimdi bir kez batıya ve bir kez de doğuya gidin. Batınızdaki kapıyı Security Key ile açın ve içeri girin. Odada ne varsa alın (Toolkit ve Flashlight). Dışarı çıkın ve kuzeye gidin. Batıdaki kapıdan içeri girip toolkit ile duşu bozun. Bundan sonra kahramanımız otomatik olarak resepsiyona iniyor ve oradaki adama duşun bozuk olduğunu haber veriyor. Adam yukarı çıkıyor ve siz de resepsiyonda tek başınıza kalıyorsunuz. Evet büyük bir hata yaptılar ve bizi burada tek başımıza bıraktılar. Halıyı inceleyince altında bir kapak bulacaksınız. Ayrıca duvardaki posteri inceleyince nedendir bilmem (oyunla alakası olmadığı halde) puanınız artıyor. Otelin kayıt defterini incelerseniz otelde kalan kişiler hakkında bilgiye sahip olabilirsiniz.

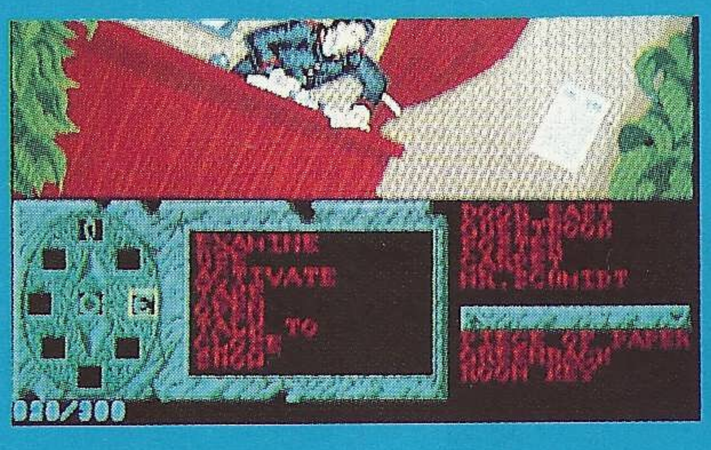
Burada yapacağımız şimdilik bu kadar. Şimdi yine duşunu bozduğumuz banyoya gidelim. Resepsiyon memuru General key'ini düşürmüş. Aslında onu gidip geri vermemiz gerek ama... Artık karşımızda açamayacağımız sadece iki tane kapı var (Merak etmeyin umarım ki ilerde bunları da açabileceğiz). Şimdi üstteki duşa girip yıkanın. Hay Allah! Yıkanmadan önce elbiselerini çıkarmayı unutan kahrama-

nımız odasına geri dönüyor. Şimdi yeniden duşa gidin. Evet yanlış görmüyorsunuz. Yeni evli Gwendolyne duş alıyor ama elbiseleriyle değil tabii ki. En iyisi onunla hiç konuşmadan duştan çıkmak (İsterseniz bir konuşmayı deneyin ama siz yine de beni dinleyip önce bir save edin). Sonra bir de erkekler tuvaletine girin. Gwendolyne'in kocasının da burada olduğuna göre yeni evlilerin odası boş. Hemen odaya girin ve yatak çarşaflarını alın. Sonra dışarı çıkıp kuzeydeki odaya girin. Buradan makas ve kitap alın. Dışarı çıkınca makasla çarşafı kesip kendinize bir ip yapın.

Şimdi Gwendolyne duştan çıkıncaya kadar ortalıkta dolaşın. Yaramazlık yapmayın haaa!

Gwendolyne duştan çıkınca alttaki duşu bozduğunuz gibi bu duşu da bozun. Resepsiyonda yalnız kaldığınızda Trapdoor'u açıp ipi ona bağlayın ve aşağı inin. Bilmem ortalıkta dolaşırken dikkatinizi çekti mi ama sizin odanın karşısındaki kapı içerden kilitli (Henüz açamadığımız kapılardan biri bu diğeri ise üzerin-





deki elektronik bir kilit bulunan kapı. Bu kiliti açabilecek kombinasyon resepsiyonun doğusundaki odada). Trapdoor'dan aşağı inmek yerine o odaya gitmiş olsaydık o kapıyı açardık. Seçimi size bırakıyorum) ve siz kapıyı açmaya çalıştığınızda içerdekiler televizyonun sesini açıyorlar. Biz şimdi buna karşılık olarak bodrumdaki anten bağlantısını keseceğiz. Aslında tam olarak kesmek sayılmaz. Sadece anten kablosunu fişinden çıkaracağız. Bunu yaptıktan sonra yukarı çıkarken ben her seferinde yakalanıyorum. Benden bu kadar. Artık gerisi size kalmış. Eğer bir yolunu bulursanız lütfen bize de söyleyin ki diğer arkadaşlarınızda bundan faydalansınlar.

Eğer Adventure oynamaya yeni başlıyorsanız bu adventure tam size göre. Bilmeceleri çok zor ve alakasız değil. Eğer bir profesyonel adventure'cı olduğunuzu düşünüyorsanız kendinizi deneyin. Bakalım ne kadar sürede bitirebileceksiniz (veya bitirebilecek misiniz?). Grafikler iyi derecede (Bakış açısı çok ilginç). Kısacası adventure sevenlerin alması gereken bir oyun.

ALIŞILMIŞIN ÖTESİNDE

Philips, alışılmışın ötesinde yaşayanlar için alışılmışın ötesinde bir televizyon sunuyor.
Philips Discoverer.
Kask şeklindeki özel tasarımı, koyu renk ekranı ve ayrılabilir başlığıyla çok özel bir televizyon. Sizin kadar...

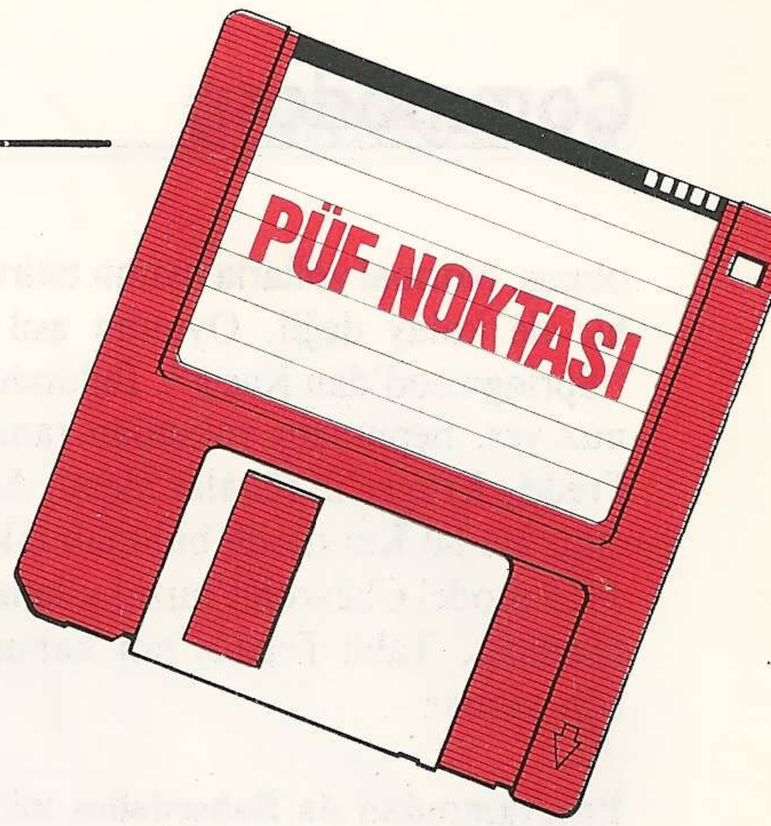
Philips Discoverer. Alışılmışın ötesinde.

Discoverer

PHILIPS 1891-1991 YÜZÜNÜZÜ

PHILIPS

PHILIPS



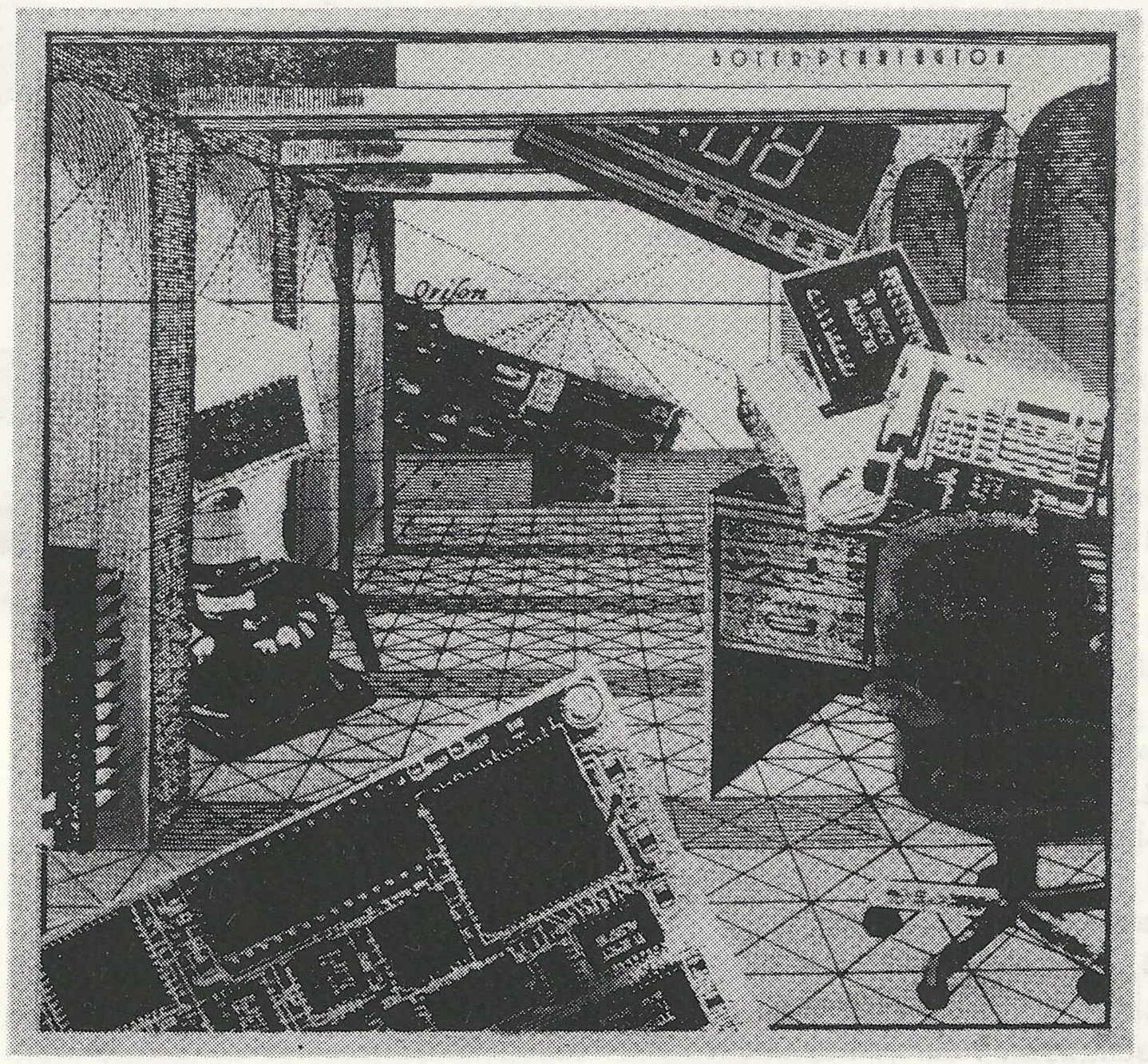
Makine Dilinin Püf Noktaları

Vedat Hallaç

Herkese merhaba. Hatırlayacağınız gibi geçen ay köşemizde uyduruk bir introya başlamıştım, ama programları döküm ekinde çıkmamıştı. Bu ayki derginin döküm ekinde geçen ayın programlarını bulabilirsiniz.

Biliyorum, geçen ay bu sayıda introyu yapmaya devam edeceğimizi söylemiştim, ama Samsun'dan Bay Derya Kılıçlı'nın gönderdiği programları görünce bu isteğimden vazgeçtim. Derya Bey'in bana gönderdiği diskte dört adet introyla birlikte, tamamen intro teknikleriyle yapılmış bir oyun da bulunuyordu. Bu oyun oldukça ilgilimi çekti ve Derya Bey'in gönderdiği dökümanlarla birikte incelendiğinde makina dilini geliştirmenizde oldukça yararı olacağını düşündüm.

Program, yazarken canınızın çıkmasını engellemek için sıkıştırıldı. Bu sebeple incelemek için önce bir kez çalıştırmanız gerekli. Hiçbir koruma olmadığından dolayı RUN/STOP RESTORE tuşu kombinasyonuyla BASIC'e çıkıp, bir monitör programı aracılığıyla program üzerinde istediğiniz incelemeyi ve değişiklikleri yapabilirsiniz. Programı tekrar çalıştırmak için $2855 (=10325) adresine sıçramanız yeterli. oyunun asıl amacı, arabanızı 80 Km boyunca engellerden kurtarabilmek. Bu yolla giderken karşınıza sizi öldürmek isteyen kayalar, zehirli bulutlar, zıplayan şeytanlar, kamyonlar ve ateş edebilen uçan daireler çıkacaktır. Ne yalan söyleyeyim, oldukça da zor bir oyun



olmuş. Normal yollarla oyunu bitirmek hiç de kolay değil. Oyunun asıl adı "Springwood'dan Kaçış". Bulunduğunuz yer, hepimizin yakından tanıdığı Freddy Kruger'in rüyalar alemi. Amacınız ise 80 Km ilerde bulunan çıkışa, 1955 model Chevrolet'inizi kullanarak ulaşmak. Tabii Freddy'nin kabusları izin verirse...

Programından da Bahsedelim mi?

Oyun 7 adet interrupt rutininin birleşmesinden oluşmuş. Normal düzeyde ise program sonsuz döngüye giriyor. Yani tüm programın çalışması sadece interruptlarla yapılmış. Neden olduğunu anlamadıysam da, Derya Bey bunu özellikle yaptığını söylemiş. Sanırım iyi bir nedeni vardır bunun için. Programın kullandığı bellek bölgeleri ise şöyle:

$0900-$1000: Tüm Switchler, hesaplama ve zamanlama adresleri burada. Daha doğru bir tabirle değişkenler bölümü burası. Bazı önemli adresler ise şunlar:

$09C8: Araba çarpışma açık/kapalı.

$090B-$090C; Tüm zamanlama burada yapılıyor, 80 Km burada sayılıyor.

$090A:$D01E Register bilgisi burada.

$0908: Ateş açık/kapalı.

$3800-$3C00: Arka kayan dağ manzaralarının resim dataları burada saklanıyor.

$3D00-$EEOO: Yaratıkların X 255 ($D010 bitleri) tablosu.

$3C00-$3D00: Yaratıkların X sinüs tablosu.

$0A00: Kamyon, uçan daire sinüs tablosu.

$1220: Girişteki intronun renk şeritleri.

$1270: Renk şeritlerinin zamanlama baytarı tablosu.

Şimdi de oyunu oluşturan 7 interrupt rutini hakkında daha detaylı bilgi verelim:

1. Interrupt: #$90 raster satırında başlıyor ve $1153 adreside bulunuyor. Bu rutinin işi arkaplan görüntüsünü kaydırmak.

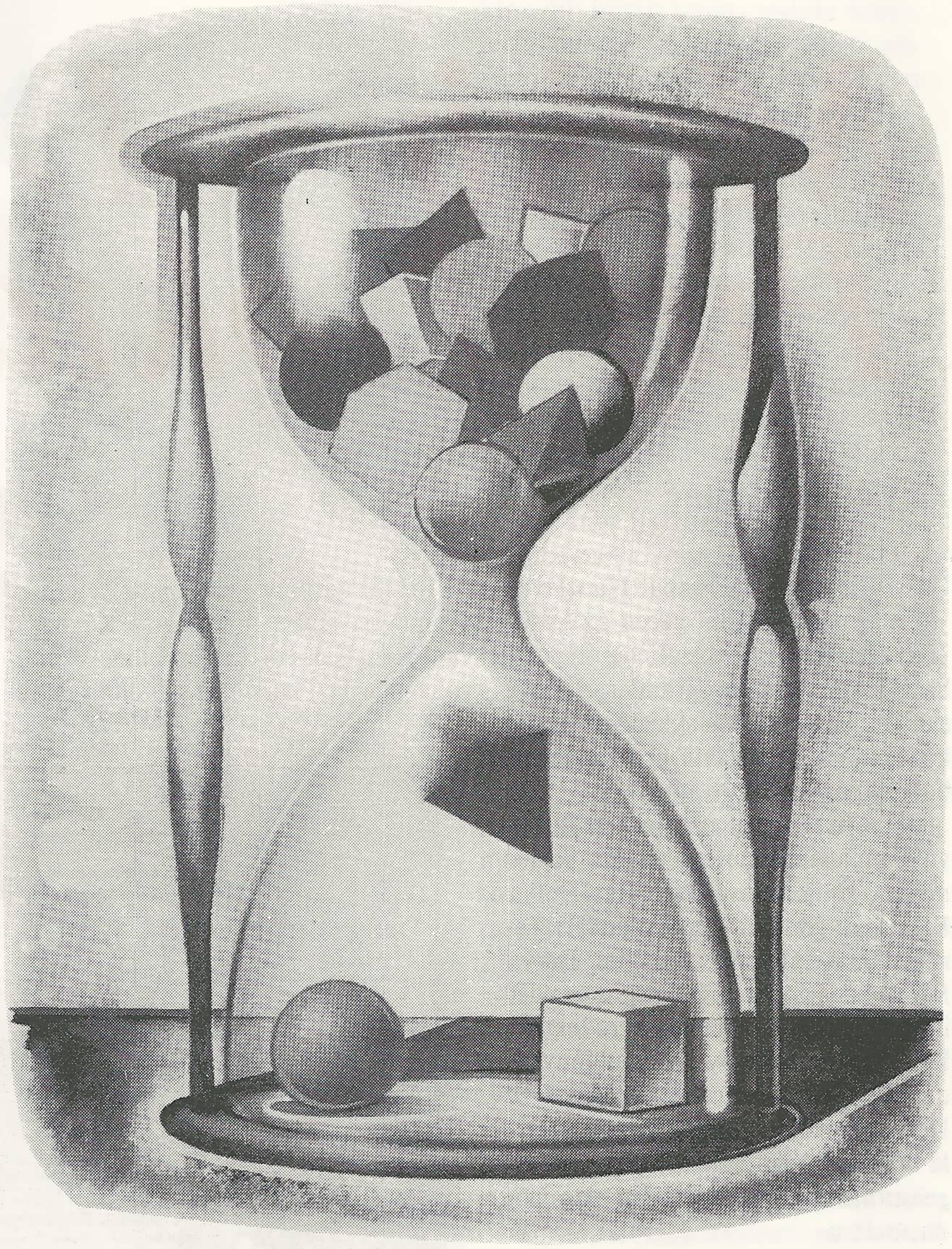
2. Interrupt: #$01 raster satırında başlıyor ve $1192 adresinde bulunuyor. Alt yolun kaydırılması ve müziğin çalınması işlerini hallediyor.

3. Interrupt: #$40 raster satırından başlıyor ve $1300 adresinde bulunuyor. Araba, kaya, bulut ve ateş hareketlerinin yapılmasını sağlıyor.

4. Interrupt: #$4A raster satırından başlıyor ve $15C4 adresinde bulunuyor. Zıplayan şeytana hayat veren rutin burada.

5. Interrupt: #$52 raster satırından başlıyor ve $16A8 adresinde bulunuyor. Uçan daire ve mermilerin hareketlerinden sorumlu rutin burada çalışıyor.

6. Interrupt: #$5B raster satırından başlıyor ve $2A8E adresinde bulunuyor. Kamyonun hareketleri burada ayarlanıyor.



7. Interrupt: #$62 raster satırından başlıyor ve $2568 adresinden başlıyor. oyunun ana kontrol rutinleri burada toplanmış. Çarpışma kontrolleri, skorun yazılması, glow yapılması, GAME OVER ve HAPPY END sayfalarına geçilmesi tamamen bu rutin tarafından gerçekleştiriliyor. Bu rutin bitince tekrar bir nolu interrupta sıçranıyor.

C-64'ün yalnızca 8 adet sprite'ı olduğu için değişik karakterlerin bazı sprite'ları ortak kullanması gerekiyor. Bu karakterler ve hangi sprite'ı ne zaman kullandıklarıyla ilgili bilgileri aşağıda bulabilirsiniz:

1. CHEVROLET: Sprite No: 1. Sürekli kullanılıyor (0-80 Km). Joystick aracılığıyla sola ve sağa hareket edebiliyor, zıplayabiliyor ve sürekli ateş edebiliyor.

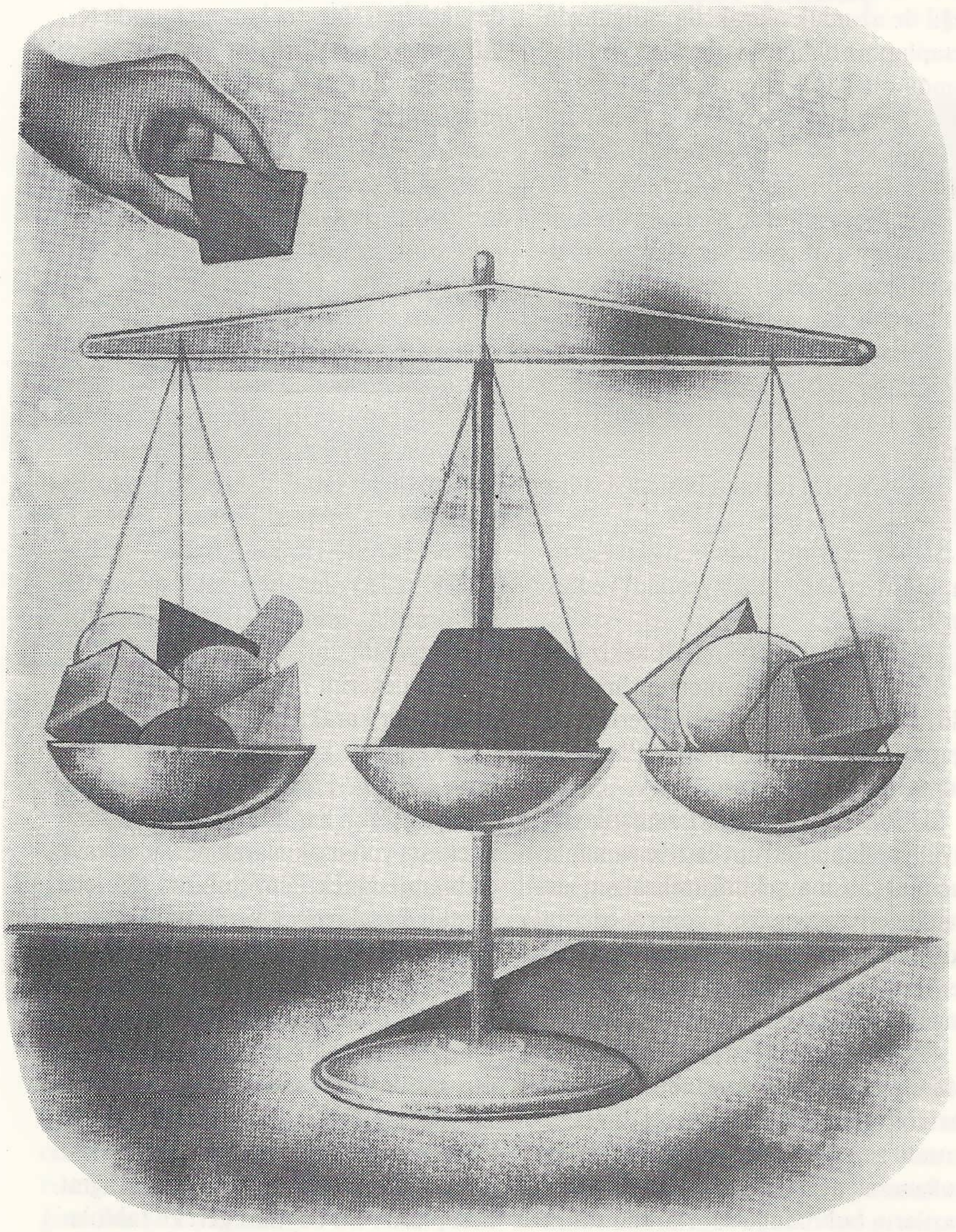
2. ATEŞ: Sprite No: 2. Sürekli kullanılıyor (0-80 Km). Araba tarafından atılıyor. Bulut, Kamyon ve Şeytanları vurabiliyor. Patlama efekti sırasında dokunduğu yaratıkları yok edebiliyor.

3. KAYA: Sprite No: 3. 2 KM'den sonra çıkmaya başlıyor ve oyun sonu-

na kadar geliyor. Yol üzerinde bulunuyor. Vurulamıyor ve ancak üzerinden atlanarak kurtulunabiliyor.

4. BULUT: Sprite No: 4. 11 Km'den sonra gelmeye başlıyor ve tüm kalan yolda görülebiliyor. Arabanın üzerinden geçiyor. Zıplayıp ateş ederek yok edilebiliyor. Ya zıplamayın, ya da yok edin.

5. ŞEYTAN: Sprite No: 5. 26 Km'den sonra gelmeye başlıyor, 36 Km'ye



kadar tepenizde dolaşıyor. Daha doğrusu zıplıyor. Ya sağa-sola giderek kaçın, ya da durun, yoksa Freddy'ye yem olursunuz.

6. KAMYONET: Sprite No: 6. 36. Km'den sonra gelmeye başlıyor ve oyunun sonuna kadar görülebiliyor. Sizi ezmek için arkadan yaklaşıyor. Vurulabiliyor, ama önce zıplayıp önünüze almanız, daha sonra vurmanız gerekiyor. Ama üzerinden zıpladıysanız dokunmayın, çünkü kayaları yok ediyor.

7. UÇUN DAİRE: Sprite No: 5-7-8. 56 Km'den sonra gelmeye başlıyor. size mermi atıyor ve vurulamıyor. Tek kurtuluş ümidiniz kaçmak. Eğer yeterince hızlı olamazsanız, Freddy'nin rüyalarından hiçbir zaman kurtulamıyorsunuz.

76. Km'den sonra tüm yaratıklar yok oluyor ve rahat rahat araba sürmenin keyfini yaşıyorsunuz. 80 Km'lik yolu bitirdiğinizde HAPPY END sahnesini görüp mutlu oluyorsunuz.

Derya Bey bu oyunu yazarken kullandığı programların da bir listesini göndermiş. Çoğunu henüz görmediysem de ne aradığınızı bilmeniz için isimlerini burada yazıyorum. Sanırım bir oyun yapmaya yeterli olan malzeme, her tür iş yapmanız için yeterli olacaktır:

(1) Sprite Tasarımı ve animasyonlar: **PRO SPRITE.**

(2) Manzara karakteri: **ACY-CREW LOGO EDİTÖRÜ.**

(3) Müzik: **FUTURE COMPOSER**'a ait bir blok ile.

(4) Sinüs ve Swing Tabloları: **BOUNCER** ile. (Bu programı dergimizin 65. döküm ekinde yayınlamıştık.)

Derya Bey'in yolladığı dökümanlar burada sona eriyor. Sanırım bu kadar bilgiyle makina dili bilen herkesin programı incelemesi mümkün olacaktır. Yaptığı güzel oyun ve harika grafikleri için Derya Bey'i kutluyorum ve başarılarının devamını diliyorum.

Mektuplar İçin Teşekkürler:

Yavaş yavaş arkadaşlarınızdan katılımlar olmaya başladı. Kimi yalnızca yazmış olmak için, kimi yaptıklarını anlatmak için, kimi de problemlerine çözüm bulabilmek için yazmışlar dergimize. Ben yalnızca problemlerine çözüm arayan arkadaşların mektuplarını cevaplayacağım burada. Cevaplayacağım ilk mektup Mahir Çipil ve Caner Şimşir'den gelmiş. Mahir ve Caner, kendilerine CMC diyorlar. İlk C Caner, M ile Mahir olsa gerek. O zaman grubun üçüncü elemanı kim? Ama belki de Caner grubun kurucusudur ve CMC Caner Mahir Caner anlamına geliyor. Çok mu egoistçe oldu? Her neyse kısaltmalarınızın uzun hallerini yollamayı unutmayın. Benim bu konuda takıntım vardır, uzun halini bulamazsan içim rahat etmez... Bu kadar gevezelik yeter. Gelelim CMC'nin sorunlarına: CMC, introların çoğunda BORDER'ın açıldığını, yazıların da buralardan geçebildiğini görmüşlür ve bunun nasıl yapılacağını soruyorlar. Ne yazık ki bu aylık köşem oldukça dolu. Bu yüzden bu sorularının cevabını gelecek ay tam bir konu olarak vereceğim. Konunun sonunda da Hi-Res hakkında özet bilgileri sıkıştırırım. Sanırım pek tatmin edici olmadı, ama en azından gelecek ay tüm cevaplara kavuşacaklarını biliyorlar. Bu arada benim C-64 oyunlarını açıklamam gerektiğini söylüyorlar, ama ne yazık ki bu imkansız, çünkü dünyaya benim kadar beceriksiz bilgisayar oyuncusu gelmemiştir sanırım. Bu yüz-

den oyun açıklamalarında hiçbir zaman benim adımı göremeyeceksiniz.

İkinci mektup Özgür Geşli'den geliyor. Özgür'ün asıl problemi müziklerle. Oturup nota nota müzik yazamadığını, bu yüzden introlardan müzik yürütmek istediğini söylüyor. Bu işi nasıl yapacağını anlatmamı istemiş. İlk olarak söyleyeceğim, introlardan müzik yürütmenize gerek yok. Çünkü (umarım hâlâ bu şekilde satılıyordur) FUTURE COMPOSER adlı müzik editörüyle birlike altmış kadar müzik de verilmişti bize. Bunların yirmisi bile güzel olsa yeterince introya malzeme olur sanırım. Ya da composer programlarını kullanabilen bir arkadaş bulup ismarlama müzik yaptırırsınız. Her neyse, ben gene de müzik sökme yöntemlerini anlatayım. İlk olarak standart bir müzik yürütme sistemi bulunmadığını söylemeliyim. Müziği yürüttüğünüzde de sadece müziği mi aldığınızdan veya müziğin birazını almadığınızdan emin olmanız zordur. Eskiden beri benim yürüttüğüm müzikler 32 bloktan aşağı inmezken, Celal'in yürüttükleri (aynı müzikler) 16 blok civarı dolaşırdı. Şanssızlığınızdan olsa gerek, müzik yürütmeyi ben anlatıyorum: İlk olarak bellekte $D400-$D420 arasında işlem yapan yerlerin bir dökümünü alın (Expert kullanıyorsanız: **K * D400 D420** komutunu kullanabilirsiniz). Müziği çalan rutinin bulunduğu yerde bir yığılma gözünüze çarpacaktır. Daha sonra bu bölgelerde olan bir rutinin çağrılıp çağrılmadığına bakın (eğer Expert'ünüz yoksa önce programın başlangıcı olabilecek bir yer bulun) ve bulduğunuzda adrese sıçradığınızda bir ses gelip gelmediğini kontrol edin. Buradan sonrası size kalmış, yerini bulduğunuz müzikteki fazlalıkları ayırmanız yeterli olacaktır. Ama bir İntro'dan müzik yürütüyorsanız, büyük bir ihtimalle müzik programı $1000 veya $1003'te başlayacaktır. Future Composer'ın müziklerine (yer değiştirilmediyse) $1800'de rastlayabilirsiniz. Biliyorum, biraz kabaca anlattım ama gerçekten de anlatarak öğrenilecek bir şey değil bu sorduğunuz. En iyisi üzerlerinde uğraşarak deneyim kazanmaya çalışın. Zaten zamanla müzik rutinlerini bile birbirinden ayırmaya başlayacaksınız.

İkinci sorunuzda Cycle'ın ne olduğunu ve bir Cycle'lık zamanda elektronun ne kadar ilerlediğini sormuşsunuz. Cycle, benim tahminimce bilgisayarın saat frekansının bir periyoduna verilen ad. Fakat sadece komutların hızını ölçebilmek için kullanılan bir zaman birimi olarak düşünseniz de olur. Mesela en kısa komut olan NOP2 cycle sürerken BIT $XX komutu 3 cycle yer. Bir cycle'lık süre içinde elektron yatay olarak sekiz piksellik (noktalık), yani bir karakterlik yol alır. Hassas ayarlar yaparken bundan yararlanmanız daha iyi olur. Mesela NOP'u zaman olarak değil de uzunluk olarak algıladığınızda hesaplarınız oldukça kolaylaşır. Bu durumda bir NOP komutu iki karakterlik, bir absolute STA komutu (STA$XXXX) dört karakterlik yol kaplar gibi düşünmeniz gerekir.

Üçüncü sorunuzda ise interrupta giriş ayarlayan rutinde yer alan bazı adreslerin ne iş yaptıklarını sormuşsunuz. Bu konuyu yazının başlarında ele almıştım ama burada da kısaca değinmekte bir sakınca görmüyorum. İnterrupt'a giriş rutininde kullanılan adresler şu işe yarar:

$0314-$0315: Rutinin başlangıç adresi.

$D011: Ekran modu (karakter ekranı, hi-res extended Background) ve Raster'ın 9. biti.

$D012: Raster satırının ilk sekiz biti.

$D01A: Yapılacak interrupt'ın türü. ($01 = Raster interrupt). Diğerleri çarpışma, light-pen vb. interrupt'ların yapılmasını sağlar.

$DC0E-$DC0D:CIA 1 zamanlayıcısıyla yapılan interrupt'ları ve zamanlayıcının çalışma şeklini (tek atışlı, devamlı geriye sayış, vb.) kontrol eder bu adresler. Gerekli değerleri vererek Raster'dan başka interrupt'ın oluşmasını engelleyebiliriz.

4. Sorunuzun cevabı ise çok basit. Mesela ekranın en üzerinde yazıyı kadırıyor olun. $30-$32 gibi bir raster satırında gerekli q pozisyonunu $D016'yı kullanarak ayarlayın, daha sonra kayan yazıların bulunduğu satırlardan sonraki bir raster satırında (1*1 karakterlik yazı kayıyorsa $40 fazla bile gelir) $D016'ya $C8 (multi-color için $D8) verin. Bu sayede ekranın alt kısmındaki yazıların da kayan yazıyla birlikte oynamasını engellemiş olursunuz. Bu konuları önceki sayılarda oldukça detaylı bir şekilde anlattım. Eğer bu yazıları okumadıysanız, eski sayılarımızı ele geçirin ve bir okuyun. Mektubunuz için de çok teşekkürler.

Üçüncü ve son mektup da Gökhan Keser'e ait. 1. ve 2. sorusunun cevabını 69. sayıda vermeye çalışacağım, çünkü bu sayıda örnek program için yerimiz kalmadı. Ama çoğu arkadaşınızın yakındığı logo sallama rutiniyle ilgili sorunu bu sayıda cevaplayacağım. Sizlerden gelen yakınmaları görünce gerekli yazıya göz attım ve kendimden utandım. Hem programlar yanlış basılmış, hem de gerekli programlar döküm ekinde çıkmamış. Neyse, hatamı burada telafi etmeye çalışacağım.

Bu sayıda anlatacağım logo-swing programı bir logoyu değil, yalnızca bir satırlık bilgiyi sallıyor, ama ekrana basılan satır sayısını arttırarak herhangi bir logoyu da sallayabilirsiniz. İlk olarak swing sinüslerinin yapılmasını anlatacağım. Programın en başında sinüs tablosunun boyutunda bir FOR döngüsü açıyoruz. (0-255 = 256 bayt). Daha sonra gerekli bayta karşılık gelecek olan değeri hesaplıyoruz, yani sinüs fonksiyonunun bu baytta alacağı değeri buluyoruz. Eğer tam bir sinüs kullanacaksanız, formülümüz: **INT (GENLİK*SIN(R/ToplamBayt*2*PI) + GENLİK)** olur. Eğer eski sayıları da istiyorsanız, ikinci GENLİK değerini eklemeyebilirsiniz.

Bu K değerini 7 ile AND'lediğinizde, değerin bir karakter uzunluğu olan 8'in tam katından kaç fazla olduğunu buluruz (25 değeri için, 25 AND 7 = 1). Bu sayede gerekli karakteri bastıktan sonra ekranı yumuşak olarak ne kadar kaydırmamız gerektiğini buluruz (25 için gerekli karakter = 3 ve ekran 1 piksel yanda olacak). Ama bu kayma miktarı sağa kayma miktarı olmasına karşılık, $D016'da Sola kayma miktarı tutulur. Bu yüzden bu değeri 7'den çıkararak sola kayma miktarını (0-7 arası bir değer) buluruz. Y = (K-(K AND 7))/8 işlemi sayesinde tam sayı olarak kaçıncı karakterin ekrana basılacağını hesaplarız. Bu baytları gerekli tablolara yazarak işimizi bitiririz. Bu program için gerekli tablolar:

Karakter sayısı: $C100;

$D016'nın değeri: $C200;

$D016'nın değerini yazarken, bulduğumuz sayıya 192 ekleyerek, 38 kolonluk, multi-color olmayan bir ekranda çalışmasını sağlayabiliriz. Eğer 192'yi burada eklemezsek programda STA $D016'dan önce ORA #$C0 komutunu

vermeniz gerekir.

Bu şekilde özelleştirilmiş sinüs tablosunu hazırladıktan sonra sıra logoyu sallayacak programı incelemeye geldi.

Ekranın en üstünde logo sallamaya çalıştığımız için, $D016'nın değerini $32 raster satırında değiştirmemiz gerekli. Bunun için ilk olarak raster'ın $32'ye gelmesini bekliyoruz, daha sonra tablodan $D016'nın şu anki değerini alarak doğrudan $D016'ya veriyoruz. Daha sonra logonun sallandığı alanın sonunu bekleyip (burada biraz fazla tuttum, azaltabilirsiniz) $D016'nın değerini düzeltiyoruz. Sonra tablo gösterisinin bir ileri alıp, gelecek taramada görünecek olan ekranı ayarlıyoruz. Eğer INC$C0FF'i şimdi değil de ekranı ayarladıktan sonra verirsek, karakter pozisyonuyla $D016 pozisyonu arasında bir baytlık fark doğar ve bu sebeple de logonuz titrer, karakter pozisyonuyla (sanırım şimdi neden logolarınızın titrediğini anlamışsınızdır Derya Bey). Gelecek ekranı tasarlamak için karakter pozisyonunu $C200'dan alıp, bu pozisyondan itibaren 40 karakteri ekranın en üstüne basmamız yeterlidir. Logo kaydıracak arkadaşlar ise bu transferi $0400, $0428, $450, vb. için satır satır yaparsa yeterli olur. Daha sonra da ekranın alt kısmında bulunan $32. raster satırını geçip (yani $0132, ama $D012'yi kullanarak yalnızca $32'sini görebiliriz) döngüye tekrar giriyoruz.

Logo sallama denilen musibet şey bundan ibarettir yalnızca. Eğer gene de anlayamadığınız bir yer olursa tekrar yazmaktan çekinmeyin, anlamadığınız kısımları daha detaylı olarak anlatmaktan zevk duyarım. Hepiniz gelecek aya kadar hoşçakalın. Mektuplarınızı bekliyorum.

```
PROGRAM ADI : SINUS YAPICI

00010 FOR R=0 TO 255                                    <180>
00020 K=INT(30*8*SIN(R/128*π))+30*8                     <106>
00030 X=7-(K AND 7):REM  $D016'NIN ILK UC
      BAYTI                                             <110>
00040 Y=(K-(K AND 7))/8:REM  LOGONUN X KA
      RAKTER POZISYONU                                  <208>
00050 POKE 49152+256+R,Y:REM  =$C100                    <122>
00060 POKE 49152+512+R,192+X:REM  =$C200                <064>
00070 NEXT                                              <080>
```

```
 PROGRAM  : SWING                        C000 C050
-------------------------------------------------

C000 : 78 A9 32 CD 12 D0 D0 FB   76
C008 : AC FF C0 B9 00 C2 8D 16   94
C010 : D0 A9 40 CD 12 D0 D0 FB   61
C018 : A9 C8 8D 16 D0 EE FF C0   51
C020 : AC FF C0 BE 00 C1 A0 00   64
C028 : BD 00 C3 99 00 04 E8 C8   5F
C030 : C0 28 D0 F4 AD 11 D0 10   9E
C038 : FB AD 11 D0 30 FB 4C 01   7E
C040 : C0 00 FF 00 FF 00 FF 00   00
C048 : FF 00 FF 00 FF 00 FF 00   47
```

```
 PROGRAM  : LOGO                         C300 C368
-------------------------------------------------

C300 : 20 20 20 20 20 20 20 20   00
C308 : 20 20 20 20 20 20 20 20   08
C310 : 20 20 20 20 20 20 20 20   10
C318 : 20 20 20 20 20 20 20 20   18
C320 : 20 20 03 0F 0D 0D 0F 04   71
C328 : 0F 12 05 20 03 0F 0D 0F   81
C330 : 1A 0F 12 27 13 15 1A 20   BE
C338 : 0F 0C 0D 01 1A 21 21 21   22
C340 : 21 21 20 20 20 20 20 20   C2
C348 : 20 20 20 20 20 20 20 20   48
C350 : 20 20 20 20 20 20 20 20   50
C358 : 20 20 20 20 20 20 20 20   58
C360 : 20 20 20 20 20 20 20 20   60
```

Program 1:

```
.,C000      SEI
            LDA  #$32
.,C003      CMP  $D012
            BNE  $C003
            LDY  $C0FF
            LDA  $C200,Y
            STA  $D016
            LDA  #$40
.,C013      CMP  $D012
            BNE  $C013
            LDA  #$C8
            STA  $D016
            INC  $C0FF
            LDY  $C0FF
            LDX  $C0FF,Y
            LDY  #$00
.,C028      LDA  $C300,X
            STA  $0400,Y
            (başka satırlar için
            LDA  $C380,X
            STA  $0428,X
            vb.)
            INX
            INY
            CPY  #$28
            BNE  $C028
.,C034      LDA  $D011
            BPL  $C034
.,C039      LDA  $D011
            BMI  $C039
            JMP  $C001
```

Tolga Kale & Murat Gezer

Merhaba arkadaşlar! İşte bir ay sonra tekrar beraberiz. Bu ay size pek çok tiyo ve tuzak vereceğiz. Herhalde bu kadar tiyo ve tuzak sizleri bir ay kadar idare eder. Sizi daha fazla bekletmeden tiyolara geçelim.

Afterburner

Oyunu oynarken ''TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS'' yazın. Sonra şu tuşları kullanabilirsiniz.

- Bir level geri gitmeki çin.
- Bir level ilerlemek için.

G- Daha fazla füze.
T- Daha az füze.
N- Extra hak.

Füzelerden kurtulmak için ekranın üstünden uçun. Infra-red füzelerinden kurtulmak için son hızla gidin.

Airball

Büyü kitabı mumun bulunduğu odadadır. Onu olmak için bloğu hareket ettirmelisiniz. Büyü kitabını başlangıç ekranına geri götürün ve sol köşeye bırakın. Açıklamaları izleyerek oyunu bitirebilirsiniz.

A.P.B.

Oyunu oynarken ateşe basılı tutarsanız bir siren duyulur ve diğer arabalar yolun dışına çıkarlar. Artık diğer arabalara çarpmadan ilerleyebilirsiniz.

Arkanoid

Oyunu normal olarak çalıştırın.Oyunu oynarken SPACE tuşuna basın. Böylece oyun PAUSE olur. Sonra ''DSIMAGIC'' yazın (RETURN'e basmayın) ve oyunu tekrardan başlatmak için yine SPACE'e basın.

Üzerinde DS yazan sarı bir kapsül düşecektir. Bundan sonra aşağıda vereceğimiz tuşlara her basışınızda o tuşa bağlı olarak bir kapsül düşecektir.

[B]- Kapılar açılır ve bir sonraki bölüme geçersiniz.

[C]- Topu tutmanızı sağlar. Yani top bloğa çarpıp geri dönmez.

[E]- Kontrol ettiğiniz bloğu büyütür.

[L]- Mouse tuşuyla lazer atmanızı sağlar.

[P]- Extra hak kazandırır.

[S]- Topu yavaşlatır.

Ayrıca ''F'' tuşu ile kendinizi son leval'a da gönderebilirsiniz. Ancak daha önceden haklarınızı çağaltmayı unutmayın.

ENTER tuşuna basarak level atlayabilirsiniz.

Arkanoid II -Revenge of Doh-

— Öldükten sonra açılış ekranının görülmesini bekleyin. Capslock tuşuna basın. Sonra ''DALEY-88'' yazın. Öldüğünüz level'dan devam edeceksiniz.

— Devamlı mod için açılış ekranında 'ROBOCOPPETER' yazın.

— Öldükten sonra açılış ekranı görünene kadar bekleyin, Capslock'a basın ve 'MAGENTA' yazın. Oyunu oynarken 'S' tuşu ile level atlayabilirsiniz.

Astro Marine Corp

Password'lar:
Level 1: NOSTROMO
Level 3: DISCOVERY
Level 5: ENTERPRISE
Level 7: DAGOBAH
Level 9: BERLICANT
Level 11: KRULL
Level 13: METROPOLIS

Atomic Robokid

Açılış ekranındayken ''TUESDAY

13TH'' (Boşlukla beraber) yazın. Başlamak için ateşe bastığınızda sonsuz hak, vs.'nin bulunduğu ekrana geçersiniz.

Better Dead Than Alien

Oyun sırasında bir uzaylı size ateş etmiş ve atışı isabetli olmuş gibi görünüyorsa Esc ile oyunu durdurun ve geminizi uzaylının ateş alanından çıkarın ve ''N'' ile oyunu yeniden başlatın.

İşte oyunun Level'larının Password'ları:

Level	Password
001	ELEKTRA
002	SYZYGY
003	DRAMBUIE
004	PLUG
005	SOPRANO
006	MAYONNAISE
007	FAUCET
008	POTATO
009	WOOMERA
010	NARCISSUS
011	DEBUTANTE
012	FIRKIN
013	ACOUSTIC
014	TRIPTYCH
015	JABBER WOCKY
016	WHIMSICAL
017	CORNUCOPIA
018	PUNJABI
019	TIDDLY POM
020	KEWPIE DOLL
021	SEPULCHRE
022	EUPHEMISM
023	GRAMMARIAN
024	CROSSWORD
025	QUARANTINE

''ELV'' yazarak cheat moduna geçebilirsiniz. İşte cheat modunda kullanılacak tuşlar.

F1: Scatterbolt
F2: Çoklu ateş
F3: Otomatik ateş

Oyun sırasında hiç yaralanmamak için ''CASTOR'' yazın.

F1-F6 ile ateş gücünüzü ayarlayabilirsiniz.

F7-F10 ile silah seçebilirsiniz.

Batman The Movie

Açılış ekranında ''JAMMMM' yazarsanız ekran ters döner ve sonsuz hakkınız olur. F10 ile level atlayabilirsiniz. Ancak cheat modunda son ekran da ters olarak görüneceğinden son ekrana gelmeden önce yeniden 'JAMMMM' yazın ve cheat modundan çıkın.

Battle Squardon

Seçenekleri görmek için açılış ekranında ''ELECTRONICS'' yazın.

Back To The Future II

Oyunu herhangi bir yerdeyken PAUSE edin ve ''THE ONLY NEAT THING TO DO'' yazın (Boşluklar dahil). Oyun kendini RESET eder ve chent modu açılır. Artık sonsuz hakkınız var.

Barbarian

Oyun sırasında ''04-08-59'' yazın. Ekran geriye döner ve sonsuz hakkınız olur.

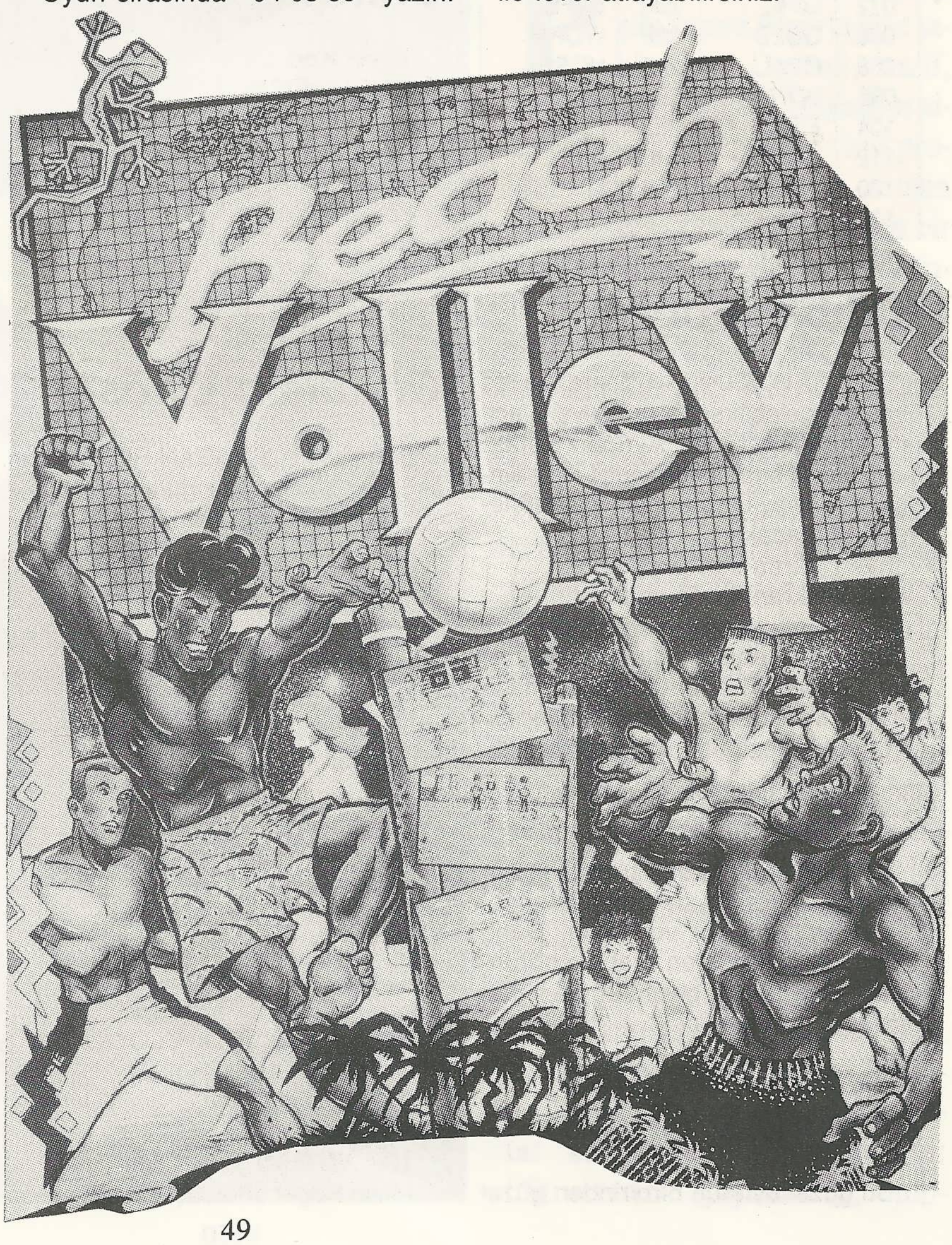
Wizard'ı öldürmek için bir kalkana sahip olan istatik ekranına geçin. Bütün party'nizin altınlarını bu oyuncuya verin. Bu oyuncuyu partinizden çıkarın ve yeniden partiye alın. Sonra bunları diğer oyuncular için de yapın. Bilgisayarınızı, oyunu save etmeden kapatın. Artık party'nizdeki her oyuncunun daha önce party'nin toplam altını kadar altını var. İsterseniz aynı şeyleri tekrar edebilirsiniz.

Battle Valley

Sonsuz hak kazanmak için ''ROGER MELLIE THE MAN OF TELE'' yazın.

Beach Volleyball

Oyunda ''DADDY BRACEY'' yazınca ekran bir kez parlayacaktır. Artık F1 ile level atlayabilirsiniz.



F4: Zırh füzesi
F5: Şaşırtma
F6: Nötron bombası
F8: Zırh
F9: Level atlama
F10: Extra güç

Beyond The Gates

"THE END OF TIME DRAWS NEARS" girin ve .....

Bombuzal

Passwordler:

Level	Password	Level	Password
008	ROSS	136	BIKE
016	RATT	144	BIRD
024	LISA	152	TAPE
032	DAVE	160	VASE
040	IRON	168	PILL
048	LEAD	176	SPOT
056	WEED	184	PALM
064	RING	192	LOCK
072	GIRL	200	SAFE
080	GOLD	208	WORM
088	OPAL	216	NOSE
096	SONG	224	EYES
104	FIRE	232	HAIR
112	LAMP	240	SIGN
120	TREE	248	MYTH
128	SINK		

Bubble Bobble

Eğer 10, 20, 30 ve 40. boardlara hiç ölmeden gelebilirseniz gizli level'a açılan bir kapı görünür. Ayrıca 7 ve 22. boardlarda biraz bekleyince bir şemsiye düşüyor. Onu alırsanız sizi 6 level ileri atacaktır.

F1: 1 ekran ileri gidersiniz.
F2: 6 ekran ileri gidersiniz.
F3: 11 ekran ileri gidersiniz.

Boran Karabağlı adlı arkadaşımız bize sağolsun hertürlü bilgisayarla ilgili tiyo ve tuzak göndermiş. Hepinizin tiyo ve tuzaklarını bekliyoruz.

Test Drive 2

Yarıştığınız arabadan kurtulmak için ilk önce iki şeridin de ortasına geçerek o arabaya yol vermeyin. Daha sonra karşıdan gelen arabayı görünce kendi şeridinize geçin. Böylece ikisi birbirine çarpacaktır.

Horror Zombies From the Crypt

Bu güzel oyunun birbirinden güzel levellarını görmek istiyorsanız işte level kodları:

Level 2: Wolfman
Level 3: Hammer
Level 4: Lugosi
Level 5: Nosferatu

After the War

Bölümleri kolayca geçmek istiyorsanız sürekli uçan tekmeler savurun (yukarı + sağ + ateş).

Chip's Challenge

Bu oyunun bazı level kodları:
40-YWFH 60-ZYVI 80-EVVG
50-QBDH 70-GCCG 90-OLLM
100-QJXR

Evet bu aylık bu kadar AMIGA tiyosu yeter. Şimdi sırada C-64 tiyoları var. C.C.S.'den iki arkadaşımız bize yine çok şirin bir mektup eşliğinde tiyolar göndermişler.

Shiftrix

Level Kod
05.....FISH
10.....HOLE
15.....MICE
20.....DARK
25.....PARK
30.....CURE
35.....DEAL
40.....WAVE
45.....TSOM

Ghouls'n Ghosts

High Score'a 'WIGAN RLFC' yazın. 'A' tuşuna basınca zırhınızı giyersiniz. 'S' tuşu ile level atlarsınız.

New Zeland Story

Oyuna başlamadan 'TRY CHEATING' yazın CRSR aşağı tuşuyla bölüm atlarsınız.

Pride

Eğer oyunu hâlâ bitiremediyseniz işte level kodları.

Level Kod
2.....LORD SYNTH.
3.....DOCTOR D.BUGGER
4.....ICELAND SUMMER
5.....A DAY IN THE LIFE
6.....TEARS OF A CLOWN
7.....MEMPHIS SKY
8.....WHEATLAND
9.....IN A BIG COUNTRY
10....WITHIN THE LIGHT

Melih Koçer arkadaşımız bize sadece oyunlar için değil Milti Ice III için de kolaylıklar göndermiş. Kendisine çok teşekkür ediyoruz.

Multi Ice III'de fastload bölümünden resetsiz çıkmak istiyorsanız "Zap" yazmanız yeterli.

Ayrıca disk için save, load, verify işlemlerini 'backup' yazarak yapabilirsiniz.

Fastload bölümünden ana menüye dönmek imkansız, fakat monitörden ROM'a geçip "G 819D" adresiyle bu da mümkün.

Scramble Spritis

Oyunda kırmızı uçağı ekranının en üstüne getirirseniz uçak büyük, genişler ve ateş gücü yükselir.

Castle Master

İşte size bir anahtar yeri daha. Kalenin giriş köprüsünün üstünde duran ve kapatma düğmesine basın hooop! İşte kilisenin üstündesiniz ve hemen önünüzde bir anahtar.

Doctor Who

Madenden kazmayı alın ve robot kendinizi (splint) canavarın yumurtalarını almaya programlayın. Canavar kedinizle uğraşırken siz de duvarı kazıp oksijen maskesini alın. 'S' tuşu kedinize geçer. Fonksiyon tuşlarıyla alma, bırakma ve fırlatma işlemlerini yapabilirsiniz.

Babyjack

Commodore tuşuyla bölüm geçebilirsiniz. '1', '2' tuşuyla müziği açıp kapayabilir; sağa ok, 'Q' tuşlarıyla düşman hızını ayarlayabilirsiniz.

Heavy Metal

Oyunda Tactical Command bölümü oldukça zor. Eğer hiç uğraşmadan bu bölümden oldukça yüksek puan almak istiyorsanız yapacağınız şey çok basit.

Destek kuvvet olarak Adat seçin ve bütün birliklerinizi tek bir düşman kuvveti üzerine gönderin. Budan sonra yapacağınız tek şey beklemek.

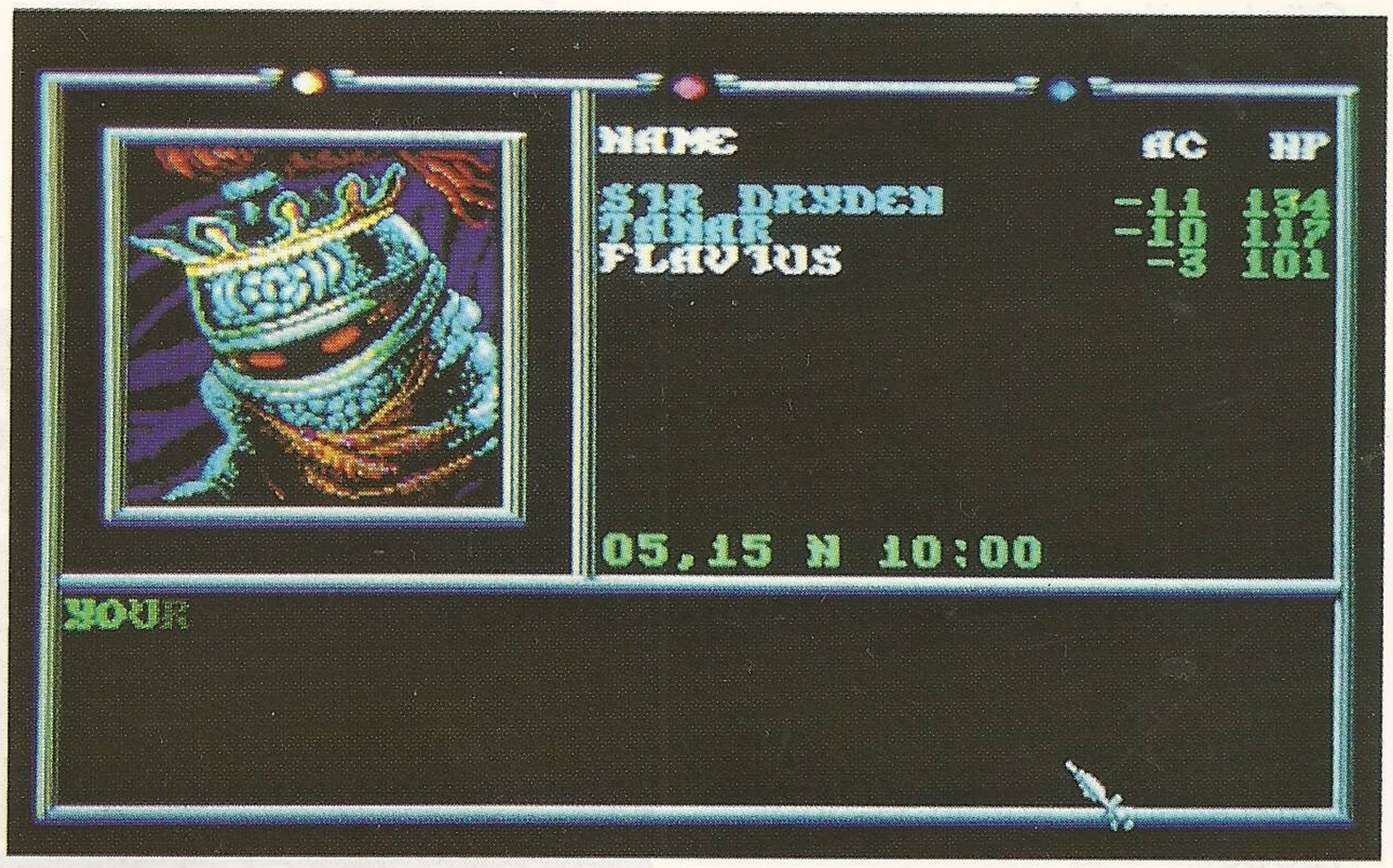
Hakan Kaya ve Volkan Tuncer adlı arkadaşlarımız bize Teenage Mutant Hero Ninja Turtles'in şifrelerini göndermişler. Yer darlığı nedeniyle onları bu ay yayınlamıyoruz.

Evet bu aylık da bu kadar. Gelecek ay daha çok tiyo ve tuzakla buluşmak üzere.

DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Ersen Alptekin

BÖLÜM II



Büyüler ve Büyücüler

Death Knights of Krynn'de Mage'ler, Cleric'ler, yüksek dereceden Knight'lar, Ranger'ler ve Paladin'ler büyü yapabilirler. Büyüler dört şekilde bulunur. Karakterlerin hafızasında, karakterin büyü kitabında, Scroll ve Wand'lerde.

Bir büyüyü ezberlemek 15 dakika + 4 saat hazırlanma zamanı + her iki dereceden büyü için 2 saat sürer. Örneğin, 1. ve 2. dereceden bir büyünün ezberlenmesi için hazırlık zamanı 4 saat, 3. ve 4. dereceden büyünün ise 6 saat'tır.

Büyüler hedeflerinde her zaman etkilerini tam olarak göstermezler. Bazı hedeflerin büyüye karşı doğal bir korunması vardır. Karakterin tecrübe derecesi arttıkça büyüye etkilenme azalır.

Mage'ler

Kontrol edebileceğiniz büyücüler iki ayrı gruba mensup olabilirler. Beyaz Elbiseliler (White Robes) ve Kırmızı Elbiseliler (Red Robes). Hayat felsefeleri Good olan büyücüler Beyaz, Neutral olanlar Kırmızı gruba dahildirler. Bütün Evil karakterli büyücüler düşmanınız olup kontrol ettiğiniz partiye giremezler. Bu üç grubun dışında bulunan büyücülere de Rogue adı verilir. Büyücüler büyülerini büyü kitaplarında saklı tutarlar ve yalnızca bu kitapta yazılı büyüleri kullanabilirler.

Büyücü yeni bir dereceye yükselmek için Train yapıldığında, yeni bir büyüyü büyü kitabına yazmak için seçer. Ayrıca dahil olduğu gruba göre Scroll alıp buradaki büyüleri büyü kitabına yazabilir. Scroll'da bulunan büyüleri Scribe yapmadan önce büyücüler Read Magic büyüsünü kullanmak zorundadırlar.

Krynn Ayları

Krynn dünyası yaratıldığında sihir dünyasını yönetmek üzere üç tane ay oluşturuldu. Bu ayların kendilerine özgü evreleri vardır ve her ay değişik bir büyü grubuna tesir eder. Beyaz büyücüler beyaz ay olan Solinari, Kırmızı büyücüler kırmızı ay Lunitari ve Kar büyücüler ise Nuitari'den etkilenirler. Bu ayların dolunayında büyücüler güçlerinin doruğuna çıkarlar. Yeni ayda ise güçlerinin büyük bir kısmını yitirirler. Bu aylar ekranın üst köşesinde gösterilirler.

Cleric'ler

Cleric'lerin büyü kitapları yoktur. Cleric'ler derece atladığında mümkün olan büyüler Cleric'in hafızasına işlenir. Cleric'ler bazı büyüleri Scroll kullanarak yapabilirler. Bunun için Scroll'u hazır duruma getirmeli ve USE komutunu kullanmalısınız.

Cleric İlahları

Krynn'in ilk günlerinden beri, çeşitli ırkların birçok farklı inançları ve ilahları olmuştur. Cleric'ler bu ilahlara inanışlarına göre bazı özel güçler kazanırlar. Bunlar aşağıdaki gibidir.

Good Felsefesinde Olan İlahlar:

Paladine
Güçler: Yok
Extra Büyüler: Protection From Evil 10' Radius

Majere
Güçler: +1 THACO
Extra Büyüler: Detect Magic

Mishakal
Güçler: İyileştirici büyülerde +1 bonus.
Extra Büyüler: Charm Person, Remove Curse, Bless

Neutral Felsefesinde Olan İlahlar:

Sirrion
Güçler: Yok
Extra Büyüler: Burning Hands

Reorx
Güçler; +1 THACO
Extra Büyüler: Yok
Not: Bütün Dwarf Cleric'ler Reorx'a taparlar.

Shinare
Güçler: Yok
Extra Büyüler: Charm Person
Tavsiye: Neutral felsefede olan Cleric'leri alın.

Knight'lar ve Paladin'ler

Knight'lar ve Paladin'ler büyülerini Cleric'ler gibi kullanırlar. Sadece Scroll kullanmazlar.

Ranger'lar

Ranger'lar Mage ve Druid büyülerini kullanabilirler. Ranger'lar Mage büyülerini Mage'ler gibi Druid büyülerini Cleric'ler gibi kullanırlar. Scroll'lardan büyü kullanmazlar.

Cleric Büyüleri

1. Dereceden:

Bless: Dost karakterin THACO'sunu 1 puan arttırır. Canavarlara yakın olan karakterlerde çalışmaz. Savaşa girmeden yapılırsa daha iyi sonuç verir.

Cure Light Wounds: Karakterin HP'sini 1-8 puan iyileştirir.

Cause Light Wounds: Cleric dövüşürken 1-8 puan daha fazla zarar verir.

Detect Magic: Hangi eşyanın değerli, hangisinin büyülü olduğunu ayırmaya yarar. Değerli olanlar (*), büyülü olanlar (+) işaretiyle gösterilir.

Protection from Evil: Karakterin AC'sini düşürür ve düşman saldırılarından korur.

Resist Cold: Karakterlerin soğuk saldırılardan alacağı zarardan yarı yarıya korur.

2. Dereceden:

Find Traps: Karakterin yolunu üstünde bulunan tuzaklardan haberdar eder.

Hold Person: İnsan tipli, goblin, hobgoblin tipli karakterleri paralize eder. En fazla üç karakteri etkisi altına alabilir.

Resist Fire: Karakteri ateşli saldırıların verdiği zarardan yarı yarıya korur.

Silence 15' Radius: Karaktere veya canavara uygulanabilir. Büyü süresince etkilenen karakterin veya canavarın etrafında bulunan bütün karakterler büyü yapmazlar.

Slow Poison: Zehirlenmiş karakterleri tekrar canlandırır.

Snake Charm: Cleric'in sahip olduğu HP kadar yılanı paralize eder.

Spiritual Hammer: Geçici bir sihirli çekiç yaratır. Hem yakın hem de uzak döğüş silahı olarak kullanılabilir ve normal bir çekicin verdiği hasarı artı Cleric'in her 3 derecesi için fazladan 1 puan zarar verir. Bu çekiç Cleriç'in eşyaları arasında bulunmalıdır ve kullanmak için diğer silahlar gibi Ready yapılmalıdır. Çekiç fırlatıldığında kendini Cleric'te tekrar meydana getirir.

3. Dereceden:

Cure Blindness: Cause Blindness ve Power Word Blind büyülerinin meydana getirdiği körlüğü giderir.

Cure Disease: Bazı canavarların ve Cause Disease büyüsünün meydana getirdiği hastalığı ortadan kaldırır.

Dispel Magic: Karşı büyüsü olmayan büyülerin etkilerini ortadan kaldırır. Bu büyü hareketsiz kalmış, yavaşlatılmış, aklı yitirilmiş karakterleri eski hallerine döndürür.

Prayer: Karakterin THACO ve korunmasını 1 puan arttırırken düşmanın THACO ve ko-

runmasını 1 puan düşürür. Savaşa girmeden önce yapılırsa çok yararlı olur.

Remove Curse: Bestow Curse büyüsünün etkilerini ortadan kaldırır ve lanetli eşyayı elden bırakabilmeyi sağlar.

4. Dereceden:

Cure Serious Wounds: 3-17 HP kadar iyileştirir.

Cause Serious Wounds: Cleric savaşırken, düşmana 3-17 puan kadar fazladan hasar verir.

Neutralize Poison: Bütün toksinleri karakterden uzaklaştırır ve zehirlenmeyi iyileştirir.

Protection from Evil 10' Radius: Hedefin AC'sini arttırır, savunmasını kırar. Hedefin yanındakiler de etkilenir.

Sticks to Snake: Hedefin yılanlar tarafından kuşatılmasını sağlar. Büyü süresince etkilenen karakter büyü yapmaz, saldırmaz. Büyük boyutlu yaratıklar bu büyüden etkilenmezler.

5. Dereceden:

Cure Critical Wounds: 6-27 HP kadar iyileştirir.

Dispel Evil: Hedefin Ac'sini büyü yolu ile meydana getirilmiş yaratıklara karşı 7 puan iyileştirir. Büyü süresince veya karakter büyü yolu ile meydana getirilmiş yaratıktan darbe alıncaya kadar büyü etkili olur.

Raise Dead: Elf ırkından olmayan karakterleri hayata döndürür. Başarı şansı karakterin CON ile ilgilidir.

6. Dereceden:

Heal: Karakterin maruz kaldığı bütün hastalıkları, körlükleri vb. iyileştirir. HP'sini maximumdan birkaç Puan altına kadar iyileştirir.

7. Dereceden:

Restoration: Drain tipli saldırılara maruz kalan karakterlerin kaybettikleri tecrübe derecelerini geri kazandırır.

Resurrection: Raise Dead büyüsüyle aynıdır fakat karakter bütün HP'siyle geri döner. Ayrıca Elf ırkına da etkili olur.

DRUİD BÜYÜLERİ

1. Dereceden:

Detect Magic: Cleric büyüsü Detect Magic gibi kullanılır.

Entangle: Büyü yapılan alandaki bitkilerin büyüyüp düşmanın ayaklarına dolanmasını sağlar. Böylelikle düşman saldıramaz ve hareket edemez. Dostların bulunduğu alanlara yapılmaması gerekir. Kale içlerinde, odalarda işlemez. Açık arazi büyüsüdür.

Faerie Fire: Hedeflenmiş yaratığın etrafını bir ışıkla sarar. Ayrıca bu ışık görünmeyen yaratıkların yerini bellieder ve etkilenmiş yaratıklara saldıranlara +2 THACO bonusu verir.

Invisibility to Animals: Hedefi, büyülü olmayan, zekası zayıf veya hiç olmayan hayvanlara karşı görünmez yapar. Bu büyü, büyülü veya akıllı yaratıklara karşı bir koruma oluşturmaz.

2. Dereceden:

Barkskin: Hedefin derisini daha sert ve vurulması daha zor yapar. Bu büyü AC'yi -1 bonus etkiler. Savaştan önce yapılması yararlı olur.

Charm Person or Mammal: Düşman olarak bulunan insan veya diğer memelilerin taraf değiştirerek sizin zarafınızda savaşmasını sağlar.

Cure Light Wounds: Cleric büyüsündeki gibi etki gösterir.

MAGE BÜYÜLERİ

1. Dereceden:

Burning Hands: Büyü yapanın derecesi kadar ateş hasarı verir. Savunulması mümkün değildir. Kırmızı ve Beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Charm Person: Hedefin savaştığı tarafı değiştirmesini sağlar. İnsan, Goblin veya Hobgoblin karakterleri etkiler. Kırmızı ve Beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Detect Magic: Cleric büyüsü Detect Magic gibi çalışır.

Enlarge: Hedefi daha büyük ve kuvvetli yapar. Büyüyü yapanın derecesi ne kadar yüksekse hedef o kadar büyür ve kuvvetlenir. Büyüyü yapan 6. derecede veya daha üstün ise hedef Ogre kadar güçlü olur. Büyüyü yapan 10. derecede veya daha yüksek ise hedef Fire Giant kadar güçlü olur. Hedef bu büyü süresince etkisinde bir kez kalır. Üst üste iki kez bu büyüyü aynı karakter yapmak bir şey sağlamaz. Bu büyü etkisini bir savşatan

daha fazla sürdürür, bu yüzden savaştan önce yapılması yararlı olur. Kırmızı ve Beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Friends: Büyü yapan karakterin karizma puanını 2-8 puan arttırır. Savaştan önce yapılması yararlı olur. Kırmızı ve Beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Magic Missile: Karakteri derecesine bağlı olarak en az 2-5 puan arası, hedefe zarar verir. Büyülü bir resistan veya korunma olmayan menzili içerisindeki bütün hedeflere zarar verir, savunulması mümkün değildir.

Protection from Evil: Cleric Protection from Evil gibi çalışır. Beyaz ve Kırmızı büyücüler kullanabilir.

Read Magic: Büyücünün bir Scroll'da bulunan büyüleri okuyabilmesini sağlar. Bu büyü Scrool'un tanınması gibi bir olaydır. Scroll ancak okunduktan sonra büyücü tarafından büyü kitabına yazılabilir, tabi ki Scroll'un grubuna ait bir Scroll olması lazımdır. Kırmızı ve Beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Shield: Magic Missile büyüsünden korunma büyüsüdür. Karakterin AC'sini azaltır. Kırmızı ve Beyaz büyücüler kullanabilirler.

Shocking Grasp: 1-8 puan arası elektriksel hasar verir. Ayrıca bu puana büyücünün her derecesi için 1 puan eklenir. Her iki gruptan büyücüler kullanabilir.

Sleep: 1-9 arası hedefin korumasızca uykuya dalmasını sağlar. Kırmızı ve Beyaz büyücüler kullanabilir.

2. Dereceden:

Detect Invisibility: Hedefin görünmeyen hedefleri belirlemesini sağlar. Her iki grupta kullanabilir.

Invisibilty: Hedefi görünmez yapar. Görünmeyen hedefle-

re isabet şansı 4 puan azalır. Uzak döğüş silahlarıyla görünmez hedeflere nişan almak imkansızdır. Görünmezlik, saldırırken veya büyü yaparken kaybolur. Kırmızı ve Beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Knock: Kilitleri açmak için kullanılır. Eğer aktif olan karakterin hafızasında bu büy varsa kapı açma menüsünden de kullanılabilir. Sadece Kırmızı büyücüler kullanabilir.

Mirror Image: 1-4 adet arası büyü yapan karakterin benzerlerini yaratır. Saldırıda bu benzer isabet alırsa karakter hiç hasar almaz. Çok kullanışlı bir büyüdür. Sadece Kırmızı büyücüler kullanabilir.

Ray of Enfleeblement: Hedefin hasar verme oranını % 25 + büyücünün here derecesi için % 2 azaltır. Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir.

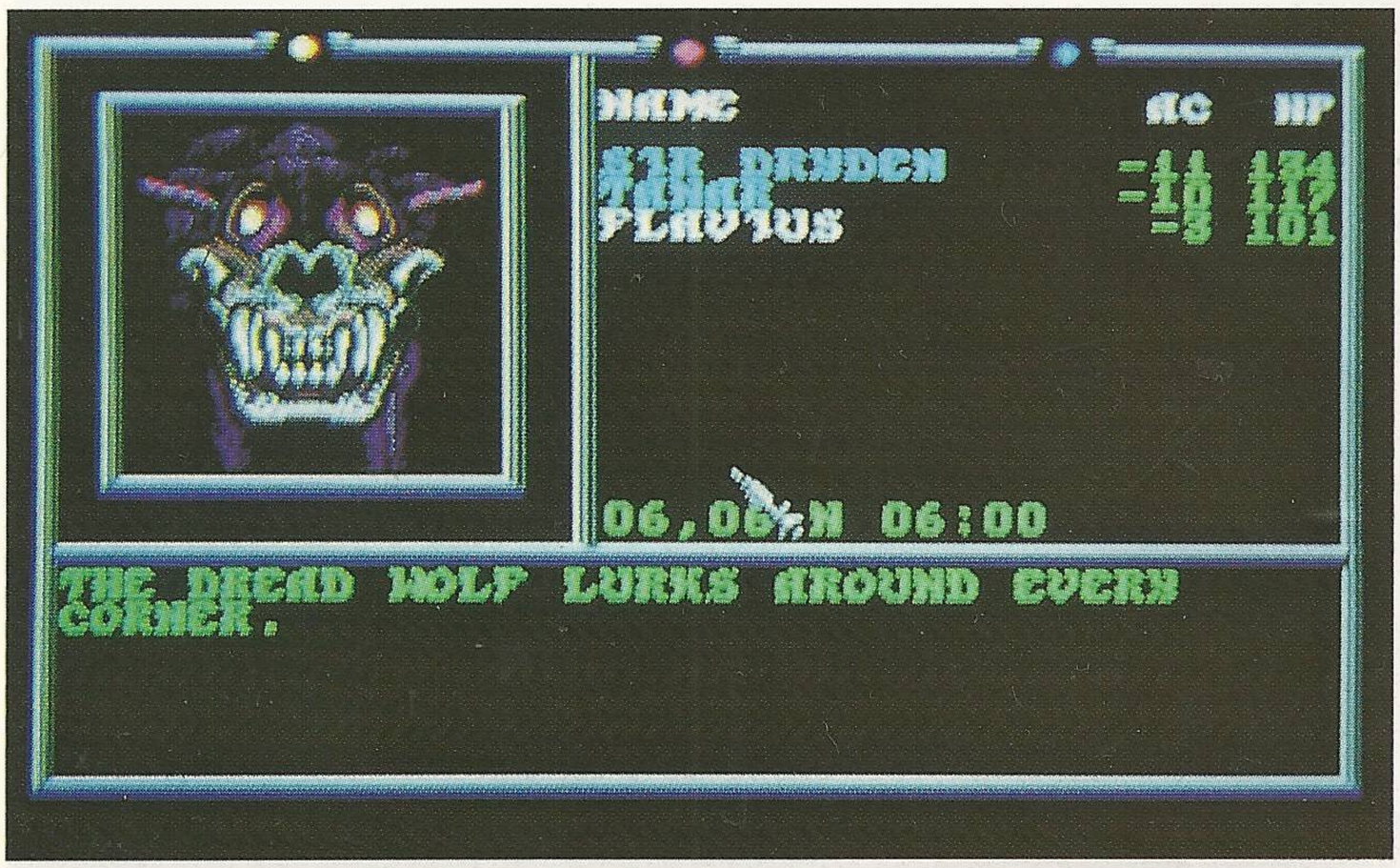
Stinking Cloud: 2-5 Round için içerisinde bulunan karakterleri paralize eder. Eğer hedef kurtulursa 2 Round için AC'si azalır fakat öksürmekten isabet oranı da düşer. Bu büyünün menzili çok düşüktür. Yapılırken partinizde bulunan karakterleri bulutun içerisinde olmayacak şekilde yapılmasına dikkat etmek gerekir. Her iki grup tarafından kullanılabilir.

Strength: Karakterin gücünü 1-8 puan arası arttırır. Eğer karakterin gücü 18 ise etkisi daha az olur. Sadece Kırmızı büyücüler tarafından kullanılabilir.

3. Dereceden:

Blink: Büyücü korur. Büyücü hareket ederken yanıp söner gibi bir görünür bir görünmez. Hareket sonrası fiziksel olarak saldırılabilir fakat saldıramaz. Sadece Kırmızı büyücüler tarafından kullanılabilir.

Dispel Magic: Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir. Kullanımı diğerleri gibidir.



Fireball: Büyücünün her derecesi için, kapladığı alan içerisinde kalan bütün canlılara, 1-6 puan arası zarar verir. Fireball, açık arazide 5 kare çaplı, kapalı alanlarda 7 kare çaplı bir alanı etkiler. Yavaş çalışan bir büyüdür ve büyüyü yapılacak yerde maksimum dikkat ister. Aksi takdirde partinizde bulunan karakterleri öldürebilirsiniz. Kırmızı ve Beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Haste: Hedefin hareket puanını ve bir turda saldırı sayısını arttırır. Kısaca bir süre etkilidir ve eğer çok gerekliyse yapılır. Her uygulandığında hedef bir yaş yaşlanır. Kırmızı

büyücüler kullanabilir.

Hold Person: Cleric Hold Person gibi çalışır. Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir.

Invisibility 10' Radius: Büyüyü yapan karaktere komşu bütün hedefleri görünmez yapar. Bunun haricinde Invisibility büyüsü gibi çalışır. Sadece Kırmızı büyücüler kullanabilir.

Lightning Bolt: Yolu üzerinde bulunan tüm canlılara, büyüyü yapanın her derecesi için 1-6 puan arası zarar verir. Eğer hedef iyi korunursa hasar yarı yarıya düşer. Büyü, büyüyü yapana göre 4 veya 8 kare uzanlığında olabilir. Bu büyü duvarlardan yansır. Kırmızı ve Beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Protection from Evil 10' Radius: Cleric büyüsü gibi çalışır. Sadece Beyaz büyücüler yapabilir.

Slow: Büyücünün her bir derecesi için bir hedefi etkiler. Her tur için hedefin hareket ve saldırı sayılarını yarı yarıya azaltır. Sadece Kırızı büyücüler tarafından kullanılır.

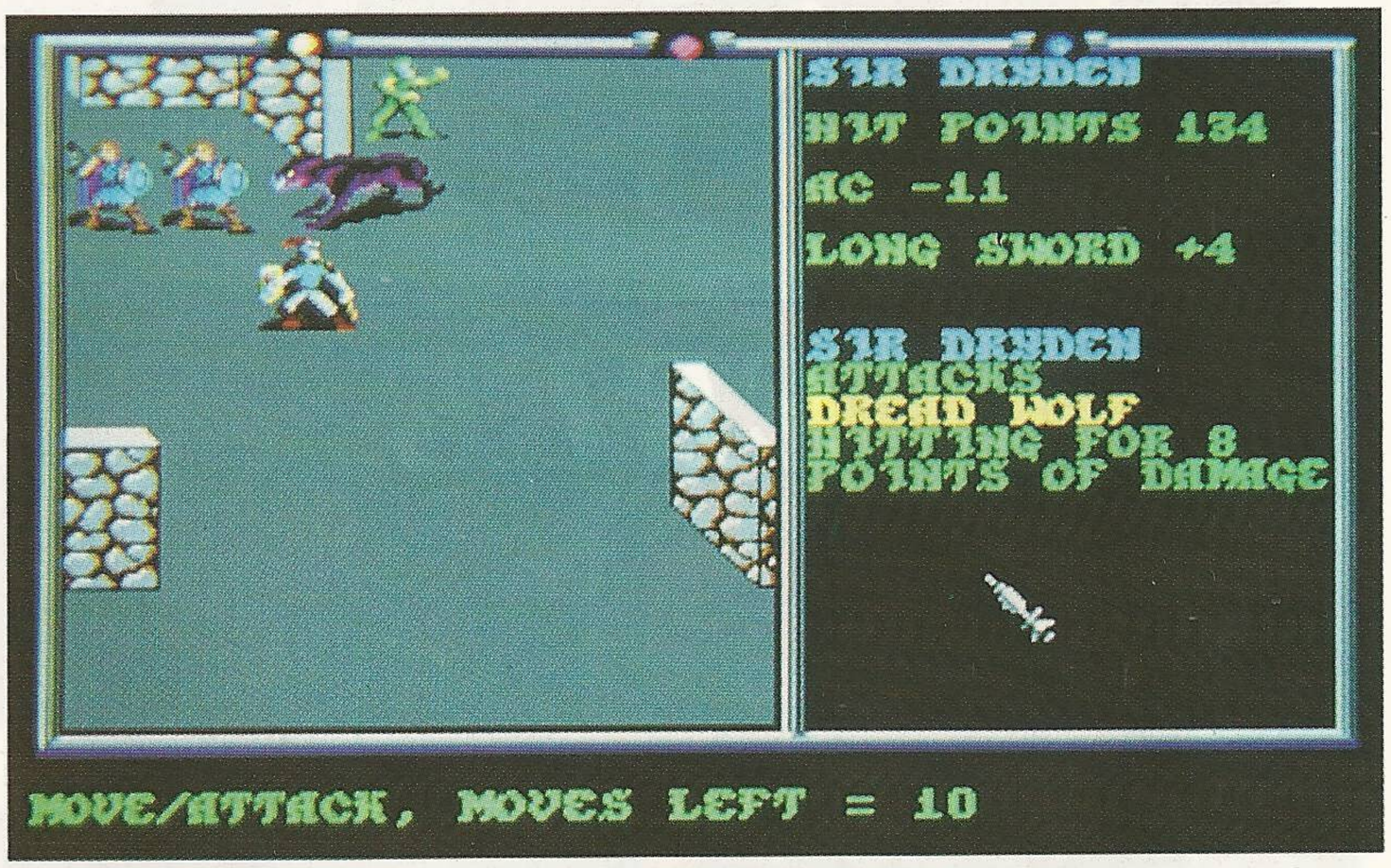
4. Dereceden:

Remove Curse: Hedefin THACO'sunu 4 puan düşürür. Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir.

Charm Monster: Savaşta hedefin savaştığı tarafı değiştirir. Her hangi bir canlı yaratığa uygulanabilir. 1. dereceden 2-8 adet, 2. dereceden 1-4 adet, 3. dereceden 1-2 adet, 4. derece ve daha yukarısındaki hedeflerin bir tanesini etkileyebilir. Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir.

Confusion: 2-16 adet hedefi etkileyebilir. Etkilenen hedef ya hareketini yitirir, ya koru içinde kaçar ya da savaşta taraf değiştirir. Kalabalık düşmana yapılması çok yararlı olur. Sadece Beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Dimension Door: Büyünün menzilinde ve büyücünün görüş alanı içerisinde büyücüyü istenilen noktaya taşır. Sadece Kırmızı büyücüler kullanabilir.



Fear: Alanı içerisinde bulunan her şeyin korkup kaçmasını sağlar. Kırmızı büyücüler kullanabilir.

Fire Shield: Büyücüyü koruyan bir büyüdür. Saldırgan saldırdığında büyücüye normal zararını verir fakat vurduğunun iki katını sıcak veya soğuk hasar olarak geri alır. Eğer büyücü, Shield'i oluşturan bir tipte saldırıya maruz kalırsa (mesela Shield HOT ise ateşli asldırılar) iki misli hasar alır. Eğre zıt bir saldiriya uğrarsa alınacak hasar yarı yarıya düşer. Her iki büyücü tipi de kullanabilir.

Fumblo: Hedefin hareket edememesini ve saldıramamasını sağlar. Eğer hedef bu büyüden kurtulursa Slow büyüsünün etkisine girmiş gibi olur. Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir.

Ice Storm: Büyünün alanı içerisinde bulunan her şeye 3-30 HP arası zarar verir. Kurtulma ümidi yoktur. Minor Globe of Invulnerability büyüsüyle korunan karakterlere işlemez. Her iki büyücü de kullanabilir.

Minor Globe of Invulnerability: Büyücüyü 1., 2., 3. dereceden büyülere karşı korur. Fire Shield'la birlikte kullanıldığında daha etkili olur. Sadece beyaz büyücüler tarafından kullanılabilir.

Romeve Curse: Bestow Curse büyüsünün etkilerini ortadan kaldırır. Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir.

5. Dereceden:

Cloudkill: Stinking Cloud büyüsünün benzeridir. Yalnızca kapladığı alan biraz daha büyüktür ve zayıf canavarları öldürebilir. Çok güçlü canavarlar bu büyüye karşı bağışık olabilirler. Her iki büyücü tarafından da kullanılabilir.

Cone of Cold: Büyücü bu büyüyle bir kütle şeklinde soğuk hava fırtınası ateşler. Yolu üstünde bulunan ve hedeflenen alan etrafında kalan her şey zarar görür. Her iki büyücü de kullanabilir.

Feeblemind: Bu büyüden korunamayan karakterlerin aklını ve zekasını alır böylece hedef büyü yapamaz hale gelir. Heal büyüsü yapılmadan bu büyünün etkisinden kurtulunamaz. Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir.

Fire Touch: Hedefin etrafını bir ateş çemberiyle sarar. Böylece hedef saldırdığında kendi verdiği zarardan başka 2-12 HP kadar fazladan ateş ha-

sarı verir. Kırmızı büyücüler kullanabilir.

Hold Monster: Hold Person gibi çalışır fakat daha değişik canlı türlerini de etkiler. Beyaz büyücü kullanabilir.

Iron Skin: Hedefin derisini son derece sert yapar böylece hedef silahlı saldırılardan etkilenmez. Kırmızı büyücüler kullanabilir.

6. Dereceden:

Death Spell: Karşısında bulunan düşmanı geri dönülmez olarak öldürür. Zayıf yaratıklara daha fazla etkilidir. Her iki büyücü de kullanabilir.

Disintegrate: Bir adet hedefi yok eder. Ancak sihire karşı son derece bağışıklığı olan yaratıklar bu büyüden korunabilirler. Kırmızı büyücüler kullanabilir.

Flesh to Stone: Hedefi taşa çevirir. Kırmızı büyücüler kullanabilir.

Globe of Invulnerability: 1. dereceden 4. dereceye kadar olan tüm büyülerden korur. Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir.

Stone to Flesh: Flesh to Stone büyüsünün tersini yapar. Kırmızı büyücüler kullanabilir.

7. Dereceden:

Delayed Blast Fireball: Friball büyüsünün daha güçlü bir versiyonudur. Minor Globe of Invulnerability büyüsünü delebilir. Her iki büyücü tarafından da kullanılabilir.

Mass Invisibility: Invisibility büyüsü gibidir fakat bir seferde bir kaç hedefi birden etkileyebilir. Kırmızı büyücüler tarafından kullanılır.

Power Word, Stun: Bir tane yaratığın hareketsiz kalıp aklını yitirmesine neden olur. Her iki büyücü de kullanabilir.

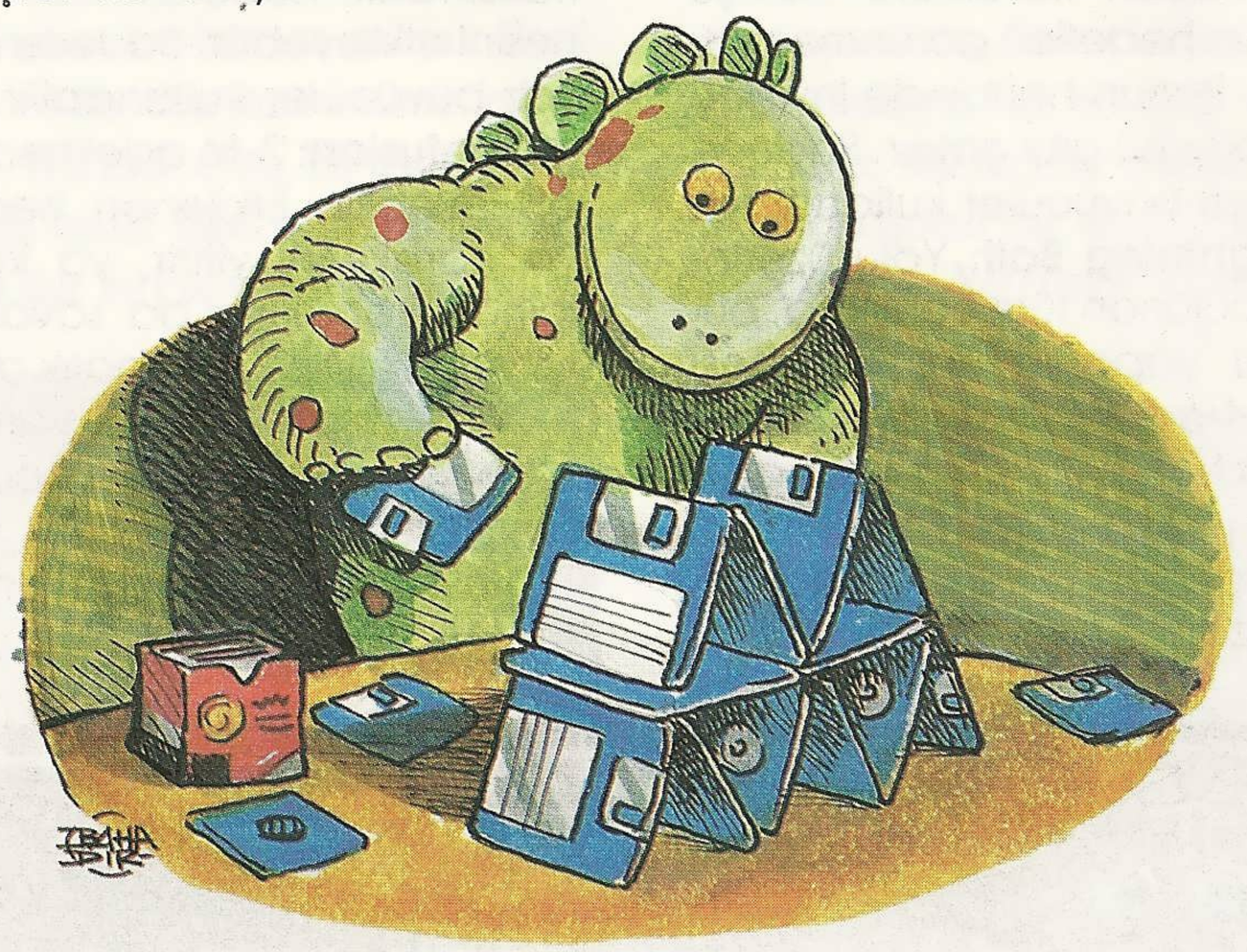
8. Dereceden:

Mass Charm: Charm Person gibi çalışır fakat daha çok sayıda hedefi etkiler. Sadece Beyaz büyücüler kullanabilir.

Mind Blank: Karakterin aklına veya isteklerine karşı yapılacak herhangi bir büyüye karşı karakteri korur. Beyaz büyücüler kullanabilir.

Power Word, Blind: Hedefte geçici körlük yaratır. Her iki büyücü de kullanabilir.

Büyülerde bu kadar. Gelecek aya Death Knights of Krynn'in CC Jaurnal Cntry'sini tekmili birden...



ERLE
BİLGİSAYAR

ERLE BİLGİSAYAR SÜPER FIRSATLAR ZİNCİRİNE YENİ HALKALAR EKLENDİ

* 68.000 Makina dilini öğrenmek ister misiniz? Hem de Türkçe kitaptan!..
  Bu kitapta yer alan başlıca konular:
  — 68.000 makina dili.
  — Amiga dos komutları.
  — Seka ile nasıl demo ve intro yapılır.
  Ayrıca seka ile yazılmış demo ve introların soyrce codları.
* İngilizceyi eğlenerek öğrenmek isteyenler: Türkiye'de sadece bizde bulabileceğiniz İngilizce öğrenme setinin ilk bölümü. Hem de sadece disket dahil 25.000 TL.'ya.
* Seçkin programcılarımız tarafından hazırlanmakta olan 20.000 kelimelik İngilizce-Türkçe, Türkçe-İngilizce sözlük programımız pek yakında geliyor. Bekleyin...
* Amos ile program yapanlara büyük destek Amos Türkçe kitap, Amos 1,3 Update ve Amos Compıler.
* 500 Disketlik dev utulity arşivi.
* P.C.'ciler sizleri de unutmadık. P.C. Arşivimiz emrinizde.
* Uygun fiatlar ile bilgisayarlar ve bilgisayar yan ürünleri.
* Siparişleriniz, Türkiye'nin neresinde olursanız olun APS ile 1 gün içinde emrinizde.

...Ve daha neler, neler.

HEY SİZLER
CLUB ELITE'ya üye olmak için daha ne bekliyorsunuz. Haydi sarılın telefona...
Ihlamurdere Cad. No: 149/4 Beşiktaş **Tel: 159 98 02 - 161 08 47**

HILL STREET BLUES

Mehmet Gürmen

Oyun Değerlendirmesi: AMIGA 512K	
Grafik	: 8
Konu	: 7
Zorluk	: 4
Efektler/Müzik	: 8
Genel	: 8

İşte size mükemmel bir oyun. Özellikle polisiye dizileri seyredip bu tür oyunlarla uğraşanlar için çok daha mükümmel bir oyun; Hill Street Blues.

Oyunumuz Amerika'nın ünlü şehirlerinden biri olan New York'ta geçiyor. Hill Sokağı da çok ünlü ve lüks bir cadde. Elbette ki böyle değerli bir yerin polis koruması altında olması gerekir. İşte bizim polisler (Blues) bu görevi üstlenmişler (Vay enayiler!). Oyun ikonlarla oynanıyor. Yani ikonları adlarla açıklayacağım.

Oyunun başında oyun tekstinin dilini seçiyorsunuz. Burada beş ayrı dil bulunmakta. Sonraki ekranda da oyunun zorluk derecesini seçiyorsunuz. Eğer oyunu ilk defa oynuyorsanız BEGINNER'ı seçin. Bundan sonra asıl oyuna geçiyoruz.

Şimdi karşınızda tam dokuz tane ikon görüyorsunuz. Eğer daha sağ üst köşedeki ikon ile adam değiştirmediyseniz, ikonların sıraları şimdi anlatacağım gibidir.

* En sol-üst köşedeki ikona (Birinci ikona) basarsanız bilgi bölümüne geçersiniz. Burada bilgisayara girip cinayetleri ve dosyalardan da kişilikleri inceleyebilirsiniz. Arka ekranda kalan panoya basarsanız şehir trafiğini işler bir şekilde görürsünüz. Sağdaki kapıya kliklerseniz de oyuna başka bir bölgede devam edersiniz.

* Bunun sağındaki ikona basarsanız (Üzerinde soru işareti olan ikinci ikon) karşınıza şehrin kuşbakışı bir görünümü gelir. Burada mouse ile seçeceğiniz yapıların isimleri yazar.

* Bunun sağındaki üçüncü ikon da ikinciye bağlıdır. Şehir krokisinde seçtiğiniz en son yere gitmenizi sağlar. Mesela aşağıdaki radyocu kadın ise Central Park'ta bir cinayet olayı olduğunu söylerse siz de krokiden Central Park'ı bulup, şu anda anlatmakta olduğum ikona basacaksınız.

* En sağ-üst köşedeki, üzerinde polis resmi olan dördün-

cü ikona basarsanız oyuna başka bir polisle devam edersiniz. Bundan başka oyunu diskete saklayıp yükleyebilirsiniz.

* Birinci ikonun altındaki ikon da şu işe yarar. Kursoru yukarıdaki ekranda bir KİŞİYE getirdiğiniz ve mouse'un sol düğmesine bastığınız zaman, o kişi hakkında bilgi alırsınız.

* İkinci ikonun altındaki ikonu anlamışsınızdır. Arabaya binmenizi sağlar.

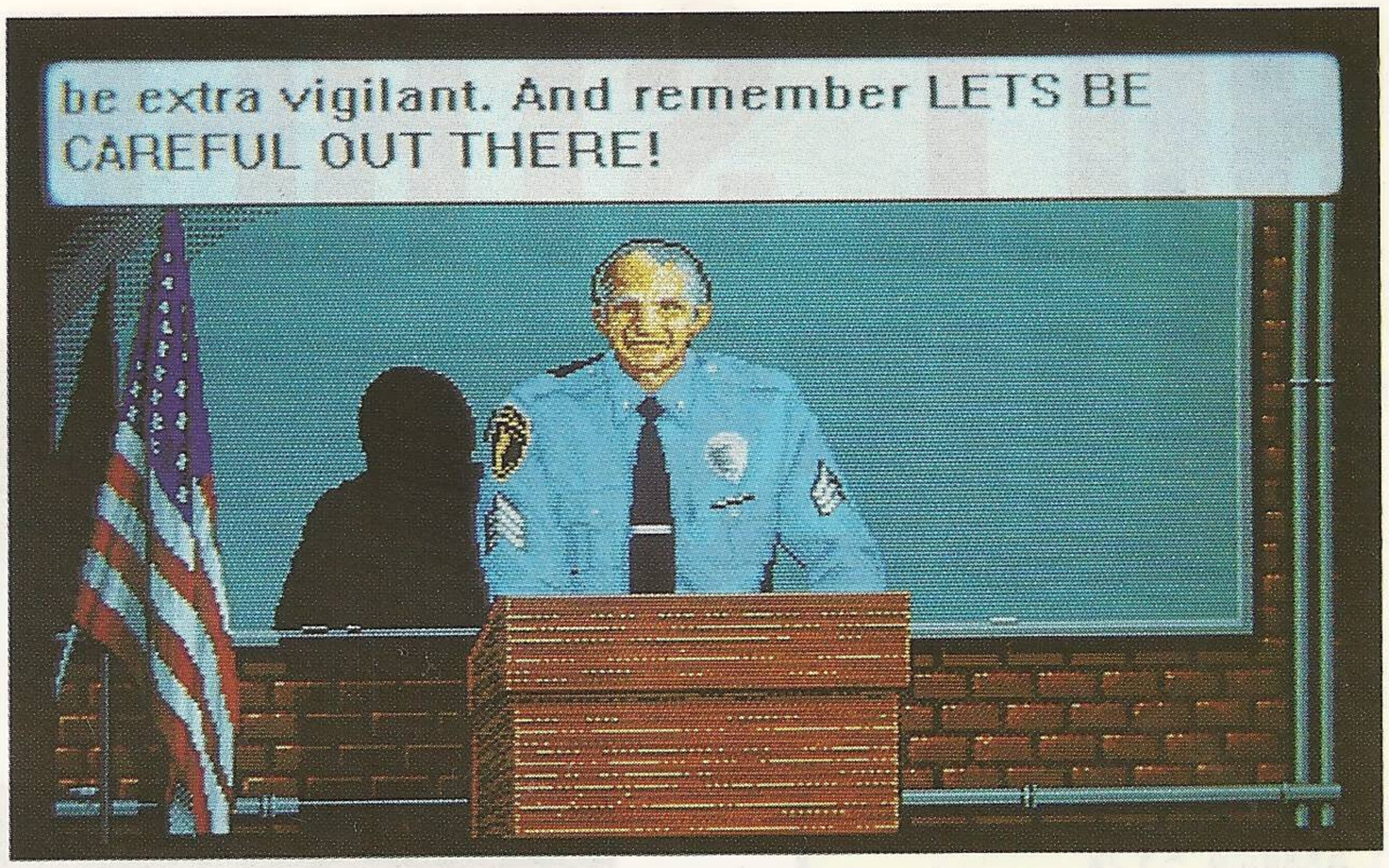
* Üçüncü ikonun altındaki ikona basarsanız, üst ekranda istediğiniz yere barikat koyalir veya bu barikatlara tekrar kilikleyerek onları kaldırabilirsiniz. Dikkatli olun bunlar sınırlıdır.

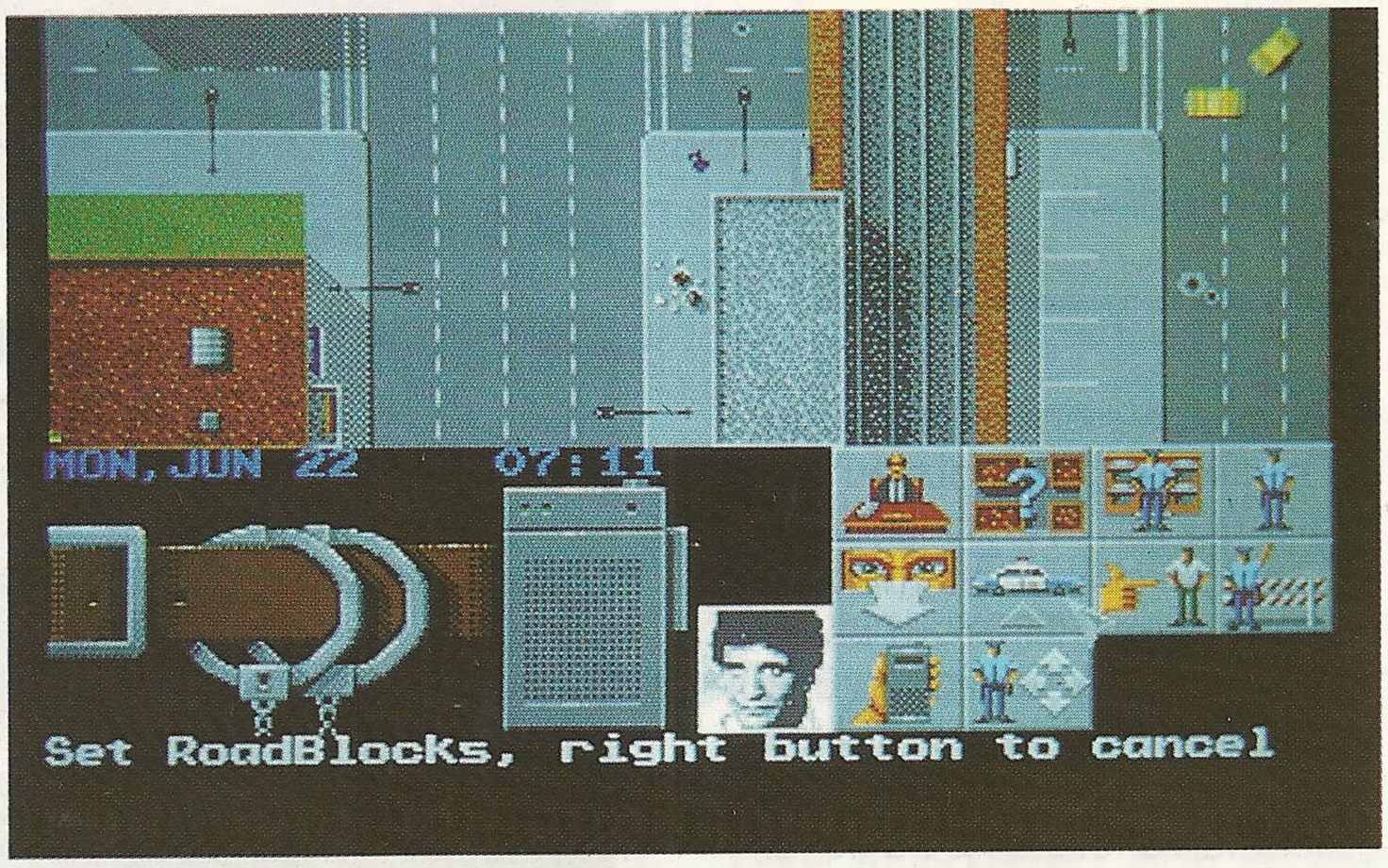
* Dördüncü ikonun altındaki ikona basarsanız başka bir ekrana geçersiniz:

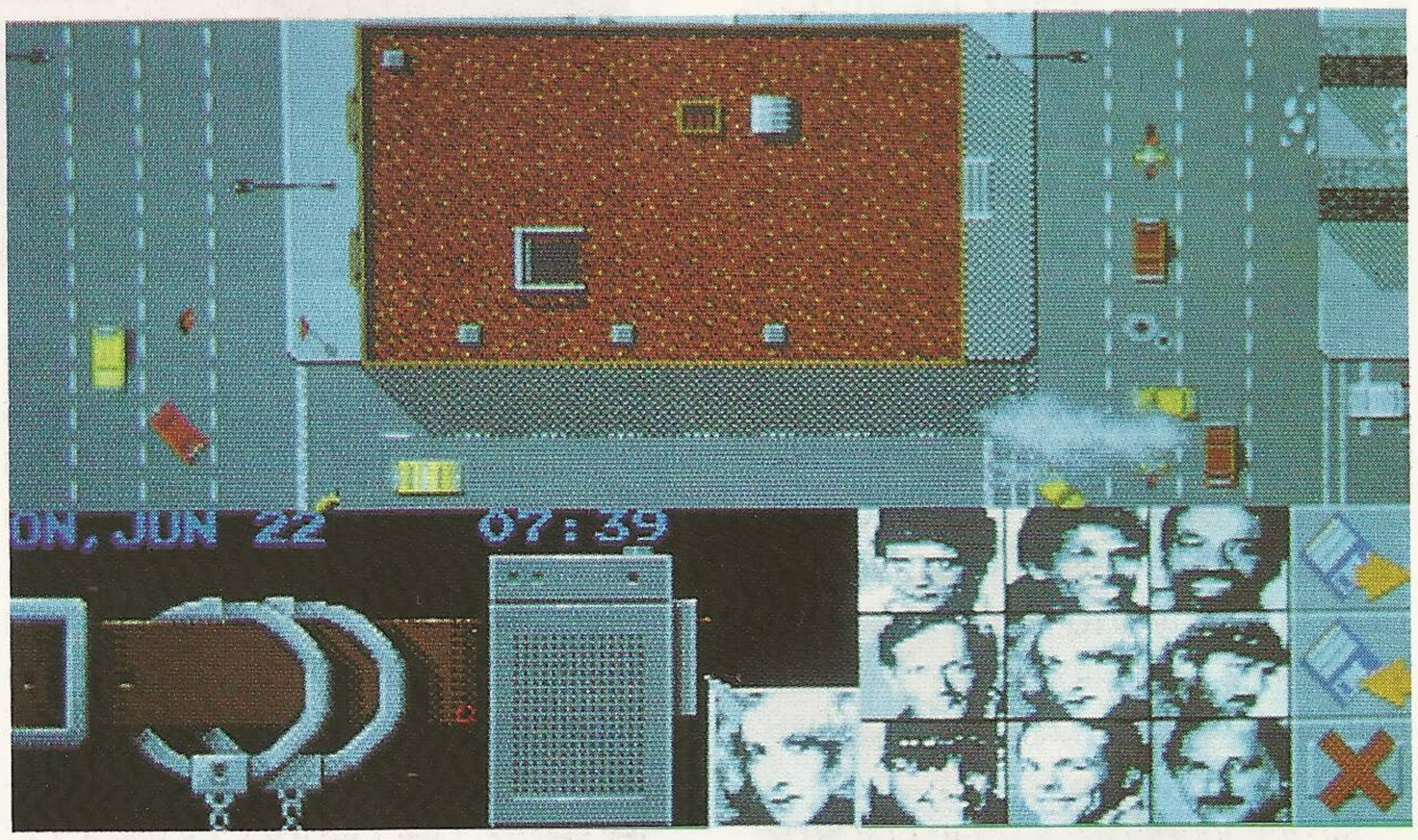
- En soldaki ikona basarsanız yardımcı polis çağırırsınız.
- Diğer ikonlarla da yaralı bir kişi için ambulans, ölmüş bir kişi için yardım ve de polis yardımı çağırabilirsiniz.

* Beşinci ikonun altındaki ikonun görevini anlayamayan yoktur sanırım. Fakat ben yine de anlatacağım. Bu ikon sayesinde polisinizi istediğiniz yöne götürebilirsiniz. STOP ikonuna basarsanız da polisiniz durur.. Bir şey daha hatırlatmak istiyorum; ister arabayla ister de yayan olarak adamınız bir yere giderken bu sırada başka komutları da çalıştırıp başka işlerinizi de halledebilirsiniz (Bilgisayardan bilgi almak, telsizle yardım çağırmak, vb.).

Bir de adam tutuklamak ve öldürmek için bir ikon var. Bu ikona basınca isterseniz herhangi bir adamı tutuklarsınız isterseniz bu adamı merkeze bildirir isterseniz de o adamı öldürürsünüz. Dikkatli olun, masum adamları tutuklamayın. Bunlardan başka bir de arabaya bindiğiniz zaman







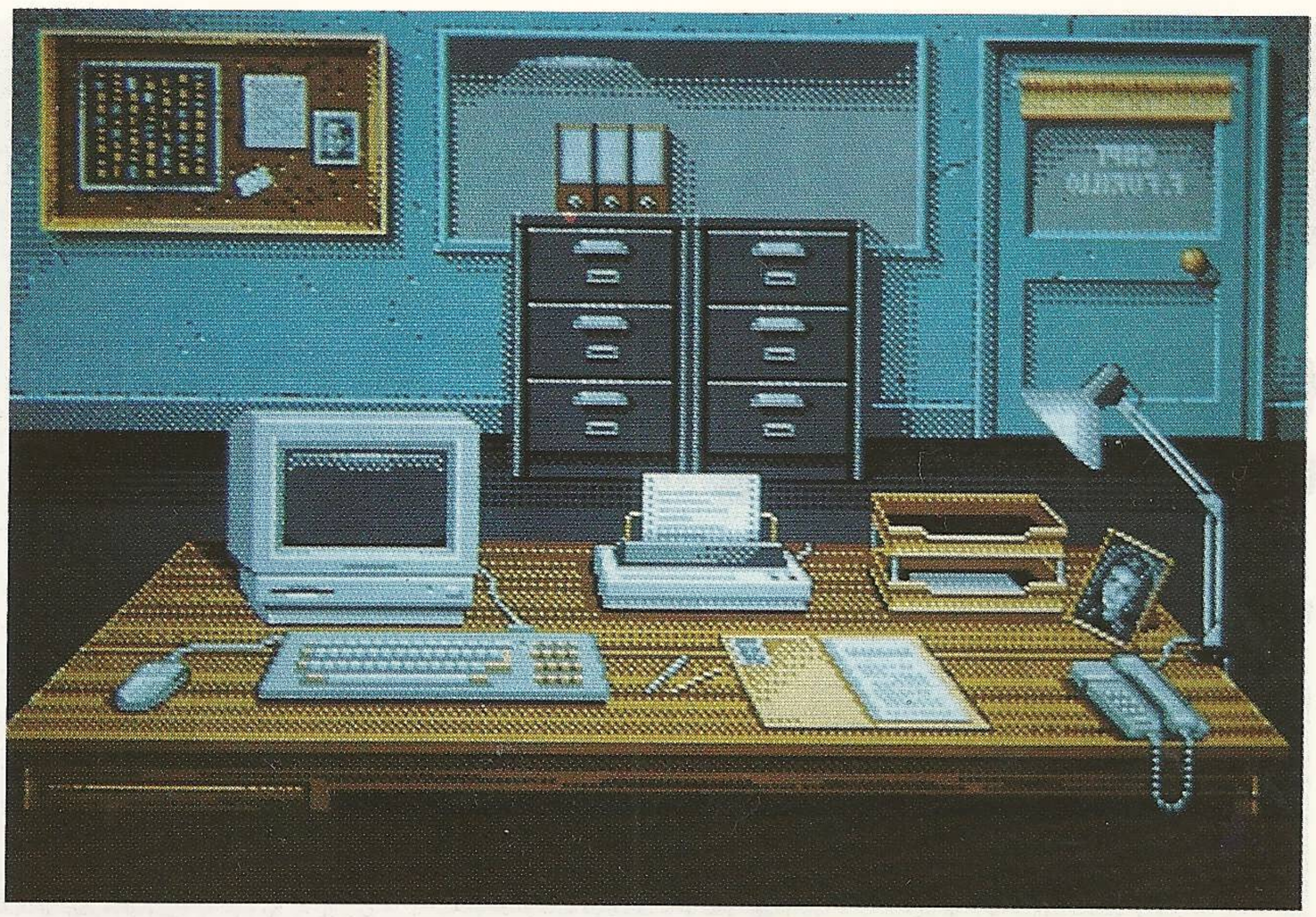
karşılaşacağınız ikonlar var. Burada bilmediğiniz sadece üç tane ikon var. Bunlardan birincisinin üzerinde araba sollama resmi var. Buna basarsanız tam bir polislik örne-

ği gösterip sıkışmış trafiğin içinde hızlı bir şeklide ve sirenleri çalarak geçebilirsiniz. Diğer bir ikonun üzerinde, kaldırıma yanaşmış bir araba resmi var. Bu da arabanızı, olduğunuz yerde durdurmanızı sağlar. Son olarak da arabayı yönetmek için bir ikon var. bu da polisi yönettiğiniz gibi çalışır.

İşte oyunda açıklanması gereken bütün ana hatlar bu kadar. Fakat siz bu kadarla pek bir şey yapamazsınız. Şimdi size oyuna başlayınca neler yapmanız gerektiğini kısaca anlatacağım.

Oyuna başladığınız yerde ikinci ikonun altındaki ikona basın. Polisiniz otomatik olarak ekranda aşağı ilerleyecek ve araba parkından arabasına binecektir. Sonra ikinci ikona basın ve kafanızdan herhangi bir yeri seçin. Şimdi sağ mouse tuşuna basın. Üçüncü ikona basın ve yola koyulun. Yolda istediğiniz yerde hızlanabilir, istediğiniz yerde de yola barikatlar koyabilirsiniz (Fazla pislik yapmayın!!!). Bu sırada radyo operatöründen bir mesaj gelebilir. Onun söylediği her ismini bir yere not edin ve tekrar ikinci ikona basın. Buradan, o ismi teker teker araştırarak bulun ve tekrar mouse'un sağ tuşuna basarak buradan çıkın ve üçüncü ikona basın. Cinayetin olduğu yere gelince ambulans ile yardım çağırın ve ölü vücudun üstüne klikleyin. Böylece siz de bir cinayet dosyasına atanmış olursunuz. Bir de suçluları bulunca işte o zaman oyunun asıl keyfi çıkar.

Şimdiye kadar gördüğüm en güzel polisiye oyun Hill Street Blues. Almanızı mutlak tavsiye eder, iyi cinayet dosyaları kapatmanızı dilerim.



ERLE

BİLGİSAYAR

*En yeni PC programları ve açıklama kitapları
*Aylardır beklenen **AMOS COMPILER**
*AMOS 1-3 Uptate
*Birbirinden güzel,sorun çıkmadan kullanabileceğiniz orjinal programlar.
*Joystick,kutu,temizlik malzemeleri,bilgisayar yan ürünleri
* **KREDİ KARTIYLA** ödeme imkanı

CLUB ELİTE ÜYELİĞİNİN kazandırdığı avantajları biliyormusunuz?

İŞTE BAZILARI:

*Her ay adresinize liste
*4000' e yakın çeşitli konularda programlar
*Orjinal program desteği
*Amiga ile ilgili Türkiye'nin en büyük kitap arşivi
*Türkiye ve KKTC'nin neresinde olursanız olun isteklerinizi **APS** ile 24 saat içersinde ulaştırıyoruz.

Bizi telefonla arıyarak veya mektupla adresinizi göndererek CLUB ELITE'a üye olabilirsiniz.Hem de hiç bir ücret **ÖDEMEDEN!**

[ ]Animasyondan,oyun yapımına,kayan yazılı introlardan,profesyonel iş programlarına kadar her türlü programı gerçekleştirebileceğiniz **AMOS**'un kullanım klavuzunun **TÜRKÇE TERCÜMESİ ÇIKTI!**

[ ]Hiç disketlerin başında gördüğünüz intro ve demoları yapabilmeyi istediniz mi? Artık makine dilinden hiç anlamasanız bile **RED SECTOR** demo maker ile inanılmaz demo ve introlar yapabilirsiniz.

[ ]**IBM** uyumlu iş bilgisayarı almayı mı düşünüyosunuz?Bizi muhakkak arayın!

[ ]Siyah beyaz prınter fiyatına renkli prınter:**STAR LC 200**,Dilerseniz Pamukbank tüketici kredisiyle.

[ ]Her türlü intro maker ve seka source codeları.400 disketlik muhteşem bir UTILITY ARŞİVİ.

[ ] AMIGA DÜNYASI dergisinde açıklanan utılıty ve oyunların hepsini bizde bulabilirsiniz.

CLUB ELITE

Ihlamurdere Cad. No:149 Daire : 4 BEŞİKTAŞ\ İSTANBUL

T E L : 1 5 9 9 8 0 2 - 1 6 1 0 8 4 7

MAJOR INDOOR SOCCER LEAGUE

Okan Erdem

Oyun Değerlendirmesi: C-64 DİSKET	
Grafik	: 6
Konu	: 8
Zorluk	: 8
Efektler/Müzik	: 7
Genel	: 7

Herkese merhaba!!! Şimdi size C-64 için olan bir menejer futbolculuk oyununu anlatacağım. Herhalde hepiniz Gray Lineker's Soccer adlı futbol oyununu hatırlıyorsunuzdur. İşte bu oyunun grafikleri oradan alınmış. Ama biraz farklı. Bu sefer menejerliğinizi halısahada yapacaksınız. Bizde olmamasına rağmen pekçok ülkede halı saha ligleri de mevcut. Bu ligler iki gruptan oluşuyorlar. Bunlar doğu ve batı ligleri. Kısacası diğer menajerlik oyunlarından daha değişik. Oyunu Mindscape firması hazırlayıp piyasaya sürdü. Oyunun orijinali elime geçtiğinde hatalıydı. Hızlı yükleyicisindeki hatayı bulup düzeltmediğim için oyun şu anda normal hızında yükleme yapıyor. Oyun Türkiye'ye geldiğinde eminim sağlam olacaktır.

Bu oyunun en önemli özelliği kendini hep save etmesi. Yani oyunda ilerlemişken sıkılıp bilgisayarı kapattığınızda ve sonra tekrar oynamaya başladığınızda kaldığınız yerden devam ediyorsunuz (Tabii bilgisayarı bir maçın ortasında kapatırsanız bu böyle olmayacaktır). Hemen korkmayın. Eğer kötü bir başlangıç yaptıysanız STRAT A NEW LEAGUE seçeneği ile oyuna yeniden başlayabilirsiniz.

Oyun yüklendiğinde karşınıza açılış ekranından sonra ana menü gelecektir. Ana menüde üstte puan cetveli görünür. Yanıp sönen takımlar sizin ve sizinle gelecek hafta karşılaşacak olan takımlardır. Ayrıca takımınızın kaç maç kazandığını, kaybettiğini ve oynadığını da bu tablodan görebilirsiniz (W, L ve GB). Şimdi bu menüdeki seçenekleri açıklamaya geçelim:

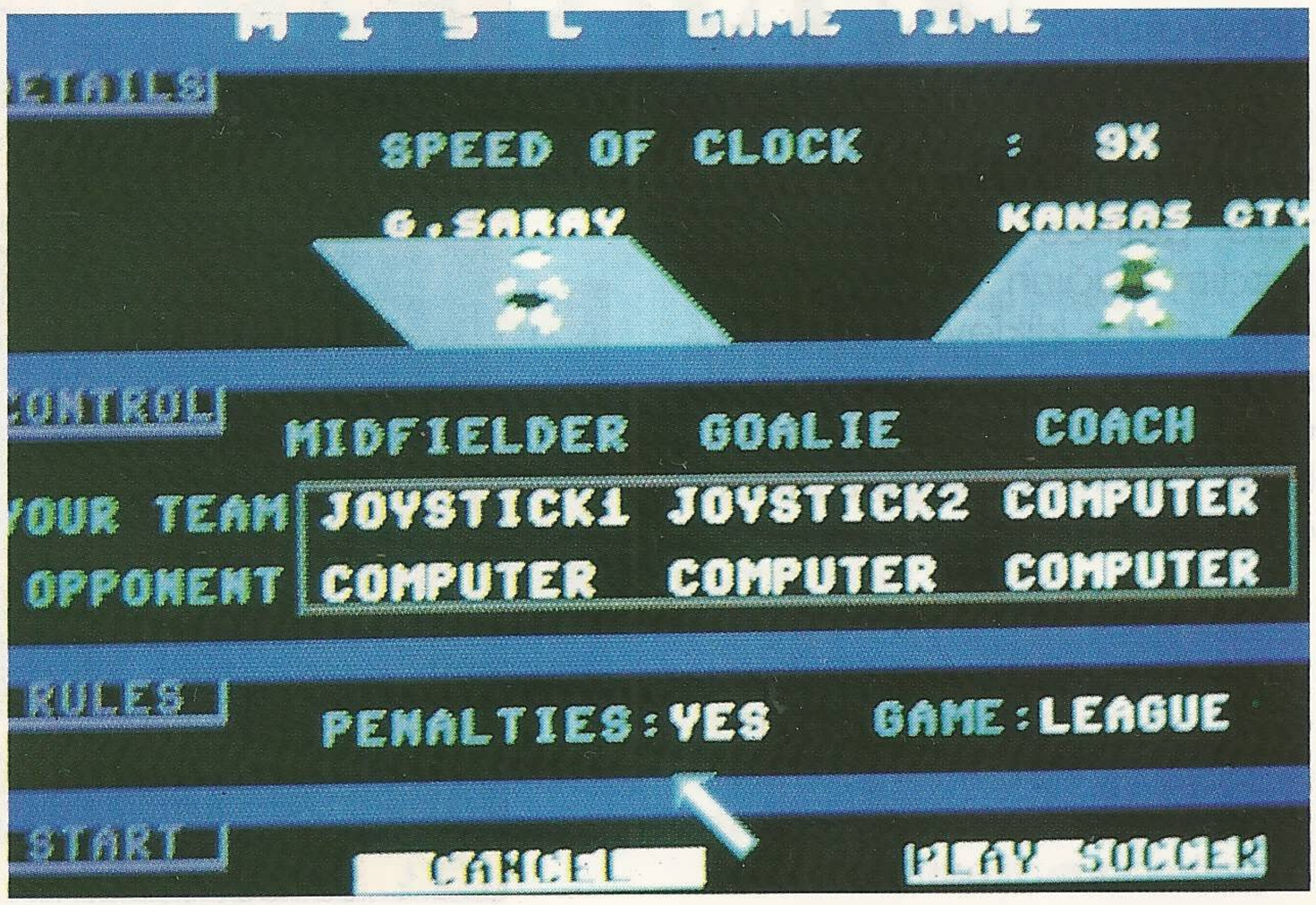
THE LEAGUE STATUS

Bu seçenekle takımınızın ligdeki durumunu görebilirsiniz. Burada size takımınız hakkında puan tablosunda verilenden daha fazla bilgilerde verilir. League Staus'dan çıkmak için ateşe basmanız yeterli olacaktır.

A TEAM HISTORY

Bu seçenekle takımınızın son dokuz sezon'daki durumu hakkında genel bir bilgiye sahip olabilirsiniz.

İstatistiksel bilgilerde ise kazanıp kaybettiği maç ("W" ve "L") sayısı, kazanma yüzdesi ("PCT"), oynadığı maç sayısı ("GB"), attığı ve yediği gol sayısı ("GF" ve "GA"), ligdeki durumunu ("DIV") ve playoff'larda (bizdeki Federasyon kupası maçları) çıkabildiği tur ("PL") gösterilir. Eğer PL'de asterisk varsa, bu o takımın o yıl pla-



yoff'u kazandığını belirtir. Eğer PL'de sıfır varsa, bu da o takımın o yıl playoff'a giremediğini belirtir. 1 ile 4 arasındaki sayılar takımın çıkabildiği turu belirtir. En son olarak da takımın genel başarısı ("RATE") gösterilir.

PLAYOFF TREE

Burada her takım playoff'taki durumu tur-tur gösterilir. Playoff, sezonunun sonunda başlar ve her ligdeki ile dört sırayı paylaşan takımlar bu uygulamaya katılır. Ployoff'un ilk iki turu lig içinde olur, yani takımlar kendi liglerindeki takımlarla karşılaşırlar. 1. sıradaki takım kendi liginden 4. sıradaki takımla karşılaşırken 2. ve 3. sıradaki takımların maçları da yapılır. Kazanan iki takım aralarında yaptıkları maçla lig birincisini belirler. Sonra iki lig'in birincisi karşılaşarak şampiyonu ve ikinciyi belirler. Lig ikincileri arasında yapılan maç Playoff üçüncüsünü belirler. Playoff birincisi Championship Trophy'i müzesine götürür (Bunun ne olduğunu takımınız Playoff şampiyonu olduğunda görürsünüz).

GAME SCORES

Burada son oynanan maçların toplu bir sonucunu alabilirsiniz.

LEAGUE'S HISTORY

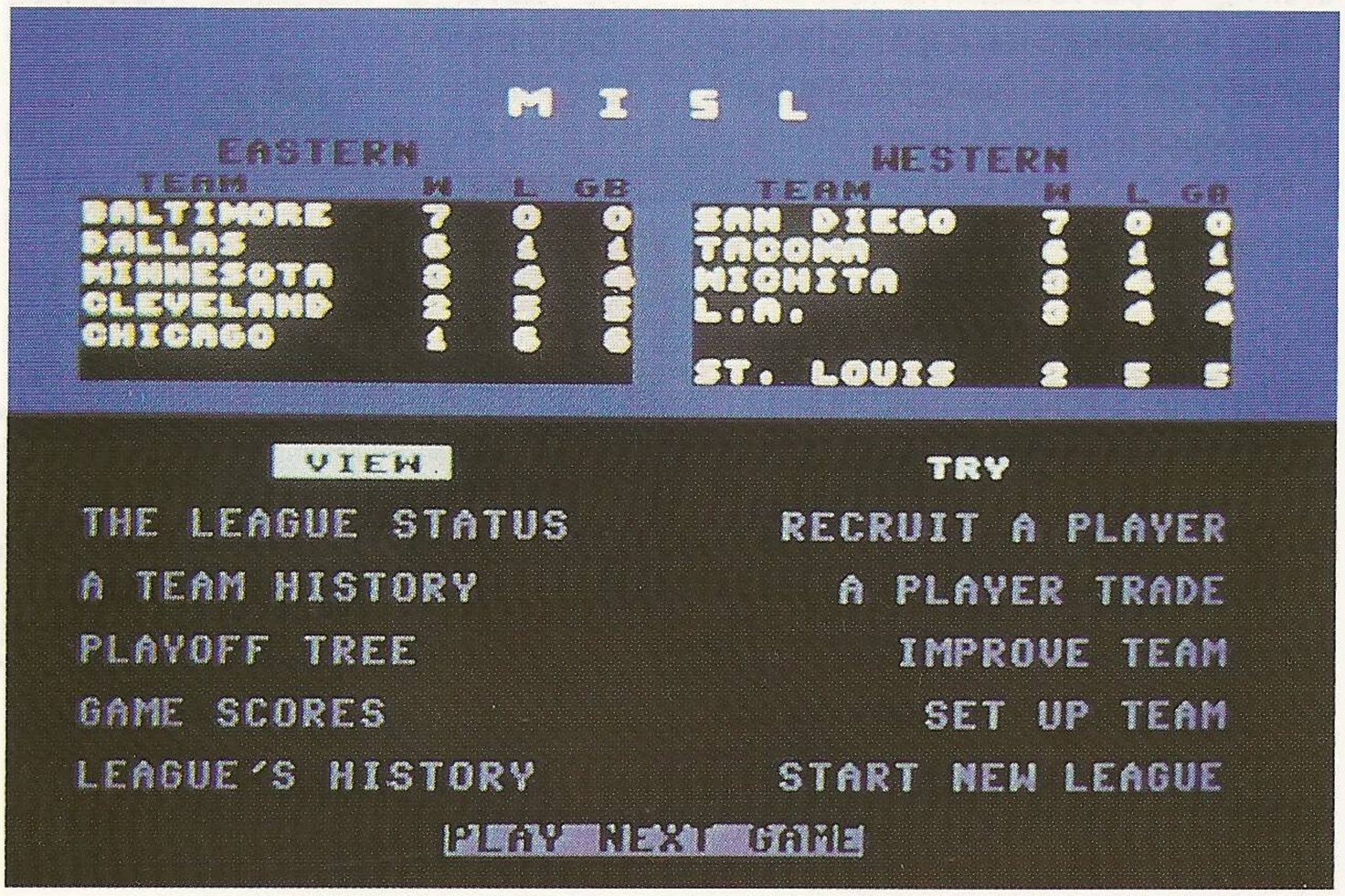
Bu ekran size lig'deki toplam galibiyet, mağlubiyet vs. hakkında geniş bir bilgi verir. Geri dönmek için ateşe basın.

RECUIT A PLAYER

Bu seçenekle takımınızı düzenleyebilirsiniz. İlk önce karşınıza takımınızın şu anki düzeni gelir. Değiştirmek istediğiniz oyuncuyu seçin. Eğer oyuncunun ismini değiştirmek istiyorsanız. NAME'i seçin. Yeni ismi girip RETURN'e basın. İsterseniz oyuncunuz eski ismiyle de kalabilir. Şimdi SKILL'i seçin ve yeni oyuncunuzun beceri puanını ayarlayın. bu puan en fazla 50 olabilir. Bilgisayar şimdi bir hesaplama yapacak ve paranızı azaltacaktır. (Bedavaya oyuncu geliştirmek yok). Şimdi ise oyuncunun oyun pozisyonunu seçeceksiniz.

A PLAYER TRADE

Bu seçenekle diğer lig takımlarından beğendiğiniz oyuncuları satın alabilir veya sizin takımınızdan bir oyuncuyla değiştirebilirsiniz. Burada pazarlığa oturmadan önce sizden bir miktar para alınacaktır.



IMPROVE TEAM

Bu seçenekle takımınız kampa sokabilirsiniz. Ancak daha önce bu kamp için harcanacak para miktarı sorulmaktadır. Unutmayın ne kadar para harcarsanız kamp o kadar uzun sürecektir. Kamp sırasında futbolcularınızın becerileri (skill) artar. Ama siz yine de bütün paranızı buraya yatırmayın.

SET UP TEAM

İşte sıra takımınızı maçlara hazırlamaya geldi. MISL Soccer'de sakatlanmamış bir oyuncunun oynayabileceği altı yer vardır. Bunlar, ortasaha (MF), sol forvet (LF), sağ forvet (RF), sol defans (LD), sağ defans (RD) ve kaleci'dir (GK). Evet şimdi sırada en iyi altı oyuncuyu bulmak var.

Sağ tarafta oyuncuları yerlerine dizili olarak bulacaksınız. Ancak bunlar büyük ihtimalle yanlış mevkiide bulunacaklardır. Şimdi ilk işiniz onları yerli yerine yerleştirmek. Sol tarafta takımınızda bulunan oyuncuların bir listesi var. Burada "S" ile belirtilen oyuncunun normalde oynadığı mevkii.

Evet artık takımınızı kurabilirsiniz. Bu arada dikkat etmeniz gereken bir başka şey ise Orta Saha oyuncusunu sizin yöneteceğiniz oyuncu olmasıdır, yani bu oyuncu takımınızın beyni olacaktır. Benim tavsiyem ilk önce kendinize bol skill'li bir orta saha oyuncusu almanızdır.

View Teams seçeneği ile diğer takımların oyuncu dizilişlerini görebilir ve rakibinize karşı bir taktik geliştirebilirsiniz. İşiniz bittiğinde Finished seçene-

ği ile ana menüye geri dönün.

START NEW LEAGUE

Eğer lige iyi başlamadınız veya sonradan çok kötü durumlara düştüyseniz bu seçenekle yeni bir lige başlayabilirsiniz. Ancak hatayla eski ligi silmemek için ilk önce emin olup olunmadığı sorulur. Eminseniz sizden yöneteceğiniz ve oynayacağınız takımın ismi istenir. İsim girildikten sonra yeni lig için ayarlamaların yapıldığı ekran çıkar. Time ise zamanın geçme hızını ayarlayabilirsiniz. Zaman 1* ise normal hızında ilerler. Eğer 10* ise normalden 10 kat hızlı ilerler. Diğerlerinde ise playoff için gerekli ayarlamaları yapabilirsiniz.

PLAY NEXT GAME

Bu seçenekten sonra karşınıza maç için gerekli ayarlamaların yapıldığı ekran çıkacaktır. Bu ekranda zaman hızı tekrar gösterilir ama değiştirilmesine izin verilmez. Maçın kimler arasında oynandığı iki takımın orta saha oyuncuları ile gösterilir.

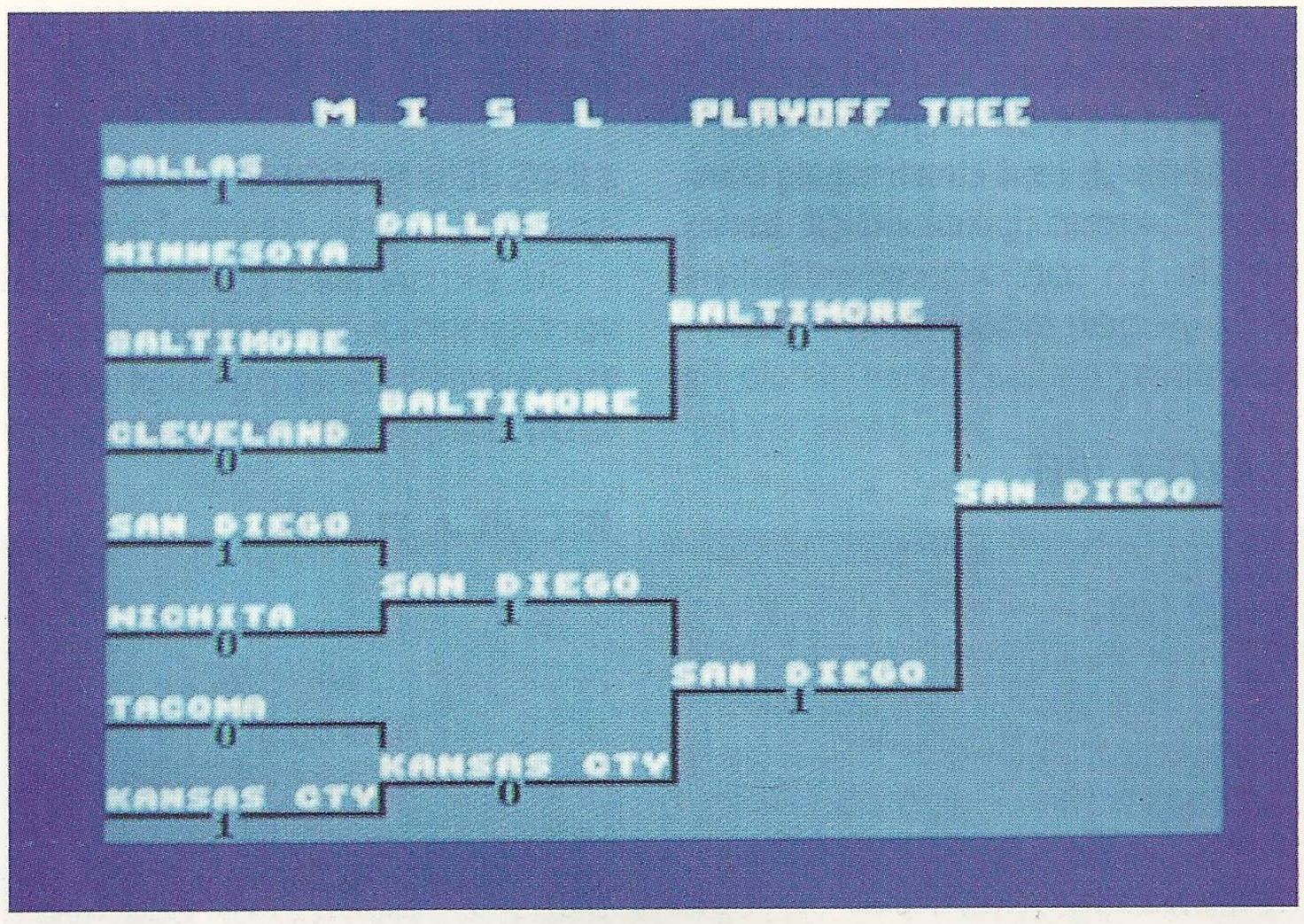
Bunlardan başka oyunun antreman (practice) veya lig, kimler arasında olduğunu, hangi joystick'in kimi yönettiğini ayarlayabilirsiniz. Start bölümünden Play Soccer ile maça başlayabilirsiniz.

MENAJERLİK YAPMA

İşte oyunun en zevkli bölümüne geldik. Şimdi hangi oyuncuyu oynatsam hangisini oynatmasam diyeceğiz. Sadece bununla da kalmayıp takımımızın stratejisini de belirleyeceğiz.

Belirleyeceğimiz esas olarak iki strateji var. Bunlar defansiv ve ofansiv oyunlar.

Ofansiv oyunlarda ayrıca



üç seçeneğiniz var. Bunlar:

SHOOT: Eğer orta saha oyuncunuz vasatsa sizin için en iyi strateji budur. Oyuncular orta saha gerisinden uç oyunculara uzun paslar atacak veya şut çekeceklerdir.

PASS: Bu stratejide diğer adamlar orta saha oyuncunuza mümkün oldukça pas vereceklerdir. Eğer orta saha oyuncunuza güveniyorsanız bu stratejiyi seçin.

MIX: Bu strateji Shoot ve Pass stratejilerinin iyi bir karışımıdır.

Defansiv oyunda ise dört tane seçeneğiniz var.

DEFEND 1: Burada çok kapalı bir defans oyunu yapabilirsiniz. Oyuncularınız topu iyi takip ederler ve topu alınca biraz oynarlar. Bu sayede zaman geçirebilirsiniz.

DEFEND 2: Bu Defend 1'in daha sert ve riskli bir versiyonudur.

COVER 1: İşte adam-adam'a stratejisi. Fazla bir açıklamaya gerek yok sanırım. Tek kötülüğü sık-sık penaltı ve faul olma olasılığıdır.

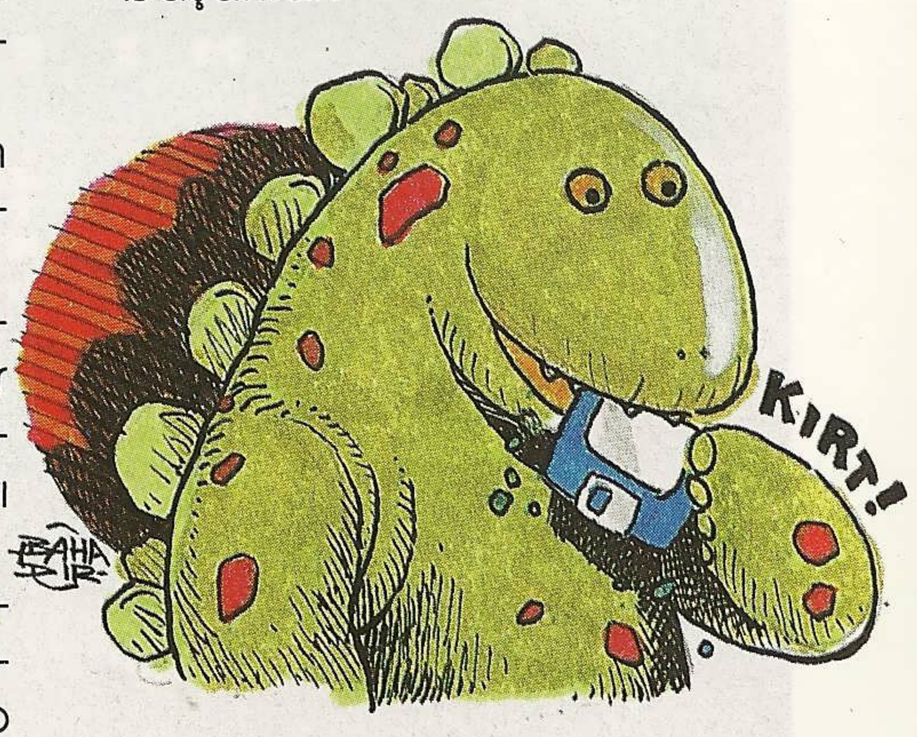
COVER 2: Burada adamlarınız daha sert oynarlar. Sadece karşısındaki adamı takip etmez ayrıca topu da takip ederler. En riskli defansiv oyundur.

SUBSTITUTION

Bir menajer olarak yapacağınız en normal şey oyuncularınızı değiştirmektir. Burada anlatacak pek bir şey yok. "AP" oyuncunuzun şu andaki enerjisidir (Enerjisi ne kadar çok ise o kadar hızlı hareket eder). "MP" ise oyuncunu maximum enerjisidir.

Evet oyunun açıklaması bu kadar. C-64 için aslında bundan çok daha iyi Futbol menajerlikleri var, ama bu oyunun ilginç yanı halısahada geçmesi ve sizin de oyunda oynayabilmeniz.

Futbol menajerliği sevenlere tavsiye ederim. Hepinize başarılar!



STRIKER MANAGER

Ersen Alptekin

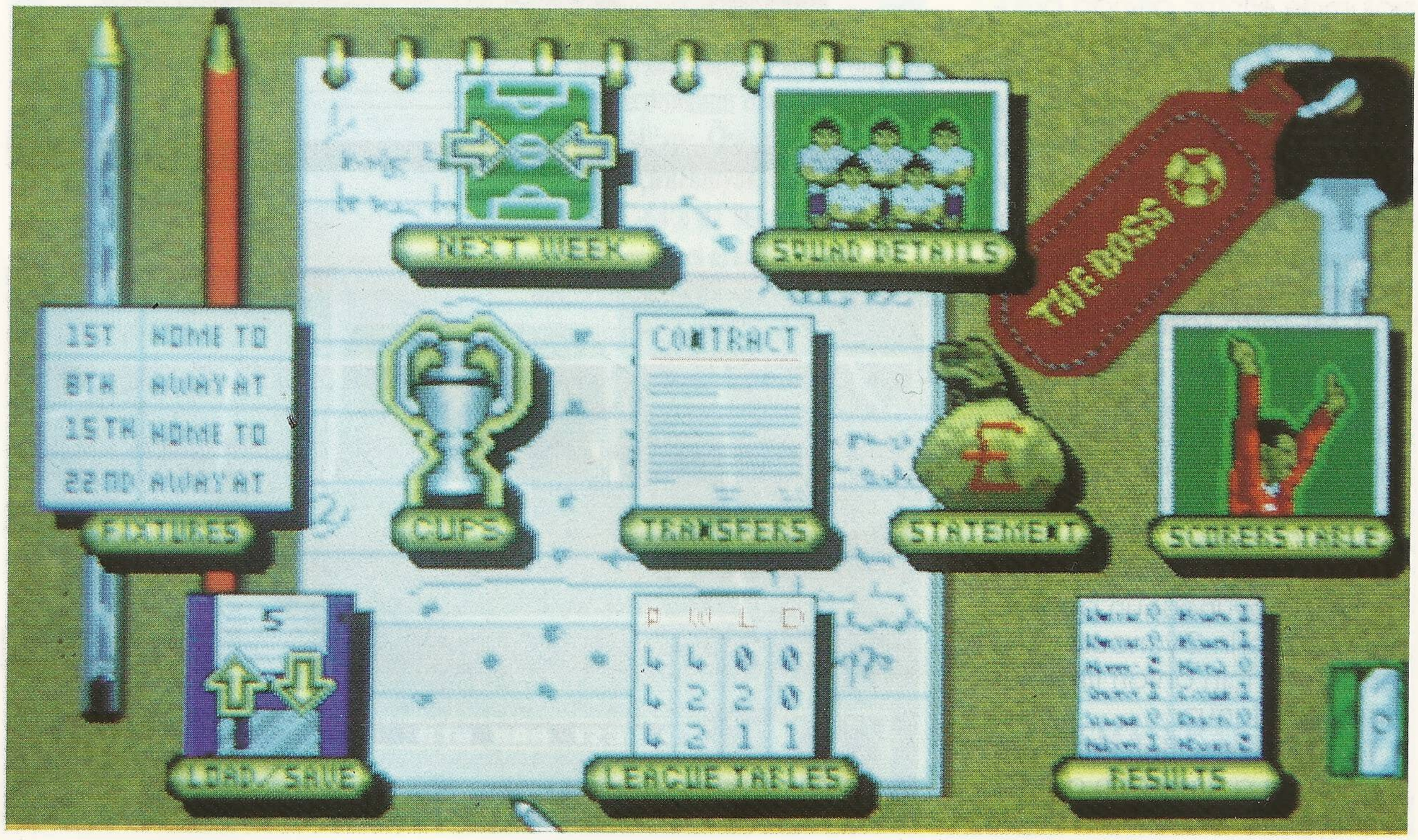
Oyun Değerlendirmesi: Amiga	
Grafik	: 7
Konu	: 9
Zorluk	: 6
Ses/Efekt	: 1
Genel	: 5

Amiga'da ne zamandan beri iyi bir futbol menajerliği arıyordum, fakat bulamıyordum. Bu sıkıntıma çözümü Striker Manager getirdi. Çok çok iyi olmasa da hiç de fena değil. Hem iki kişilik de olabiliyor, hem de insanı saatlerce başına çivileyebiliyor.

Bu menajerlik futbolcu-menajer mantığına dayanıyor. Hani ünlü futbolcu Kenny Daglish'in bir zamanlar yaptığı gibi siz de bir takımın hem forvet oyuncusu hem de menajeri olabiliyorsunuz.

Oyuna başlarken bir dil seçimi tablosu geliyor. Ortadaki büyük bayrak İngilizce'yi temsil ediyor. Diğer diller ülkelerinin bayraklarıyla Büyük Britanya Adaları bayrağının etrafında toplanıyor. Daha sonra oyunun kaç yılında başladığı soruluyor ve sırasıyla Joystick'le mi Mouse'la mı oynanacağı, menajerlerin isimleri ve menajerlik yapacağınız takımın hangi ülkeden olacağı soruluyor. Bundan sonra size menajerlik teklif eden takımlar sırasıyla geliyor. İstediğiniz takımı seçin. Artık geniş bir menünün içerisindesiniz. Bu menüler aşağıda açıklandığı gibi kullanılıyor.

Fixtures: Buradan lig fixtürlerini görebilirsiniz.



Load/Save: Bilinen Load/Save işlemlerini yapıyor.

Cups: Kupaların tarihlerini buradan öğrenebilirsiniz.

League Tables: Lig tablosunu ve ligde kaçıncı sırada bulunduğunuzu, diğer kulüpler hakkında detaylı bilgileri buradan öğrenebilirsiniz.

Results: Son haftanın sonuçlarını bu bölümde görebilirsiniz.

Scorers Table: Bu gol krallığının tutulduğu tablodur. Ligde kaç gol attığınızı ve gol krallığındaki durumunuzu buradan görebilirsiniz.

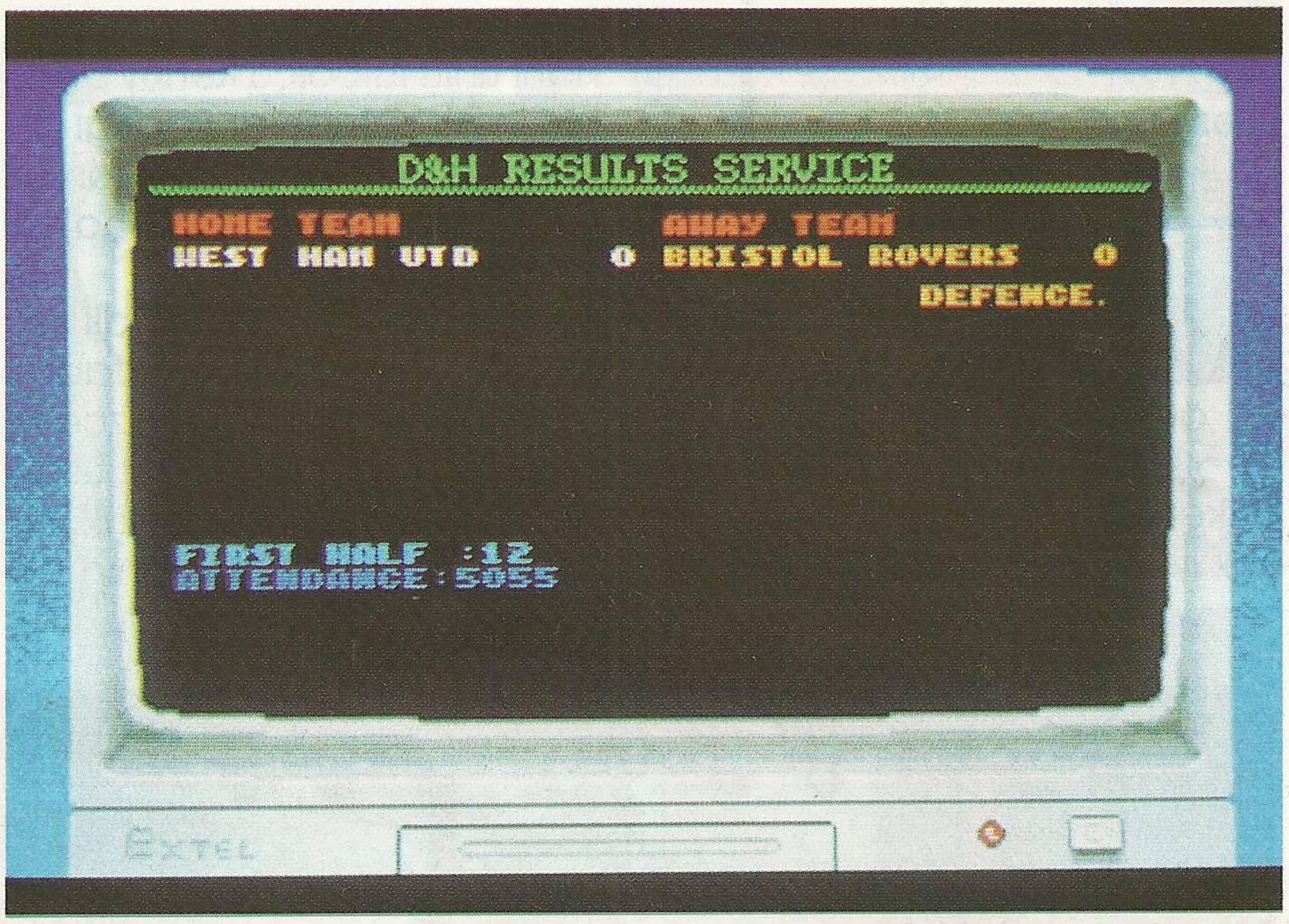
Statement: Bu bölümde kulübün mali durumunu görebilir ve borç para alabilirsiniz.

Transfers: Herhangi bir ülkenin herhangi bir liginden futbolcu transferi yapıldığı bölümdür. Alacağınız futbolcu için kulübüne vereceğiniz parayı, futbolcuya vereceğiniz haftalığı ve kontratın kaç yıllık olacağınız transferi yapmanız için kafidir. Tabiî rakiplerden fazla para vermek şartıyla.

Squad Details: Bu bölüm birçok alt bölüme ayrılıyor. Bu bölümde elinizin altında bulunan kadroyla ilgili her şeyi bulabilirsiniz.

Select Team: İlk onbiri ve iki yedeği buradan seçersiniz. Oyuncuların durumlarının üzerlerinde bulunan kısaltmaların anlamları şöyledir. GL (kaleci puanı), DF (defans puanı), MF (orta saha puanı), AT (hücum puanı), FT (yorgunluk durumu), PL (oynadığı maç sayısı), SC (attığı gol sayısı). Bir futbolcunun hangi pozisyonda oynadığını bulmak için o oyuncunun puanlarına bakınız, en fazla puanın bulunduğu bölge oyuncunun pozisyonunu gösterir. Oyuncuları dinlendirmek için onları ilk 13'ün dışında tutunuz.

Train Players: Burada oyuncularınızın antrenman durumlarını kontrol edersiniz. Yorgun



oyuncuları antrenmana almayın. Bir de aldığınız parlak sonuçların arkasından gelen tatillerde antrenman yapın.

Sell Players: Oyuncu satmak veya kovmak istediğinizde bu bölümü kullanırsınız.

Arcade Practice: Maçın bir Arcade denemesidir. Burada bol bol oynayarak maça çıkmadan önce gol atmanın ilmini kavrayın. Yalnız size şunu söyleyeyim, hücum eden taraf hareketsiz olan taraftır.

Team Injuries: Bu bölümde sakatlanmış, cezalandırılmış oyuncuların oynamasına kaç hafta kaldığını görebilirsiniz.

Club Employers: Bu bölümde kulübünüze keşifçilik, doktorluk ve genç takımınıza Coach'luk yapacak kişileri işe alırsınız. Ayrıca transfer etmek istediğiniz oyuncunun araştırmasını bu bölümün altında kalan SEARCH komutuyla yaparsınız. Transfer etmek istediğiniz oyuncunun pozisyonunu ve kabiliyet puanını yazmak sizin için yeterli olacaktır.

Fixtures: Yapacağınız tüm maçların fixtürlerini buradan görebilirsiniz.

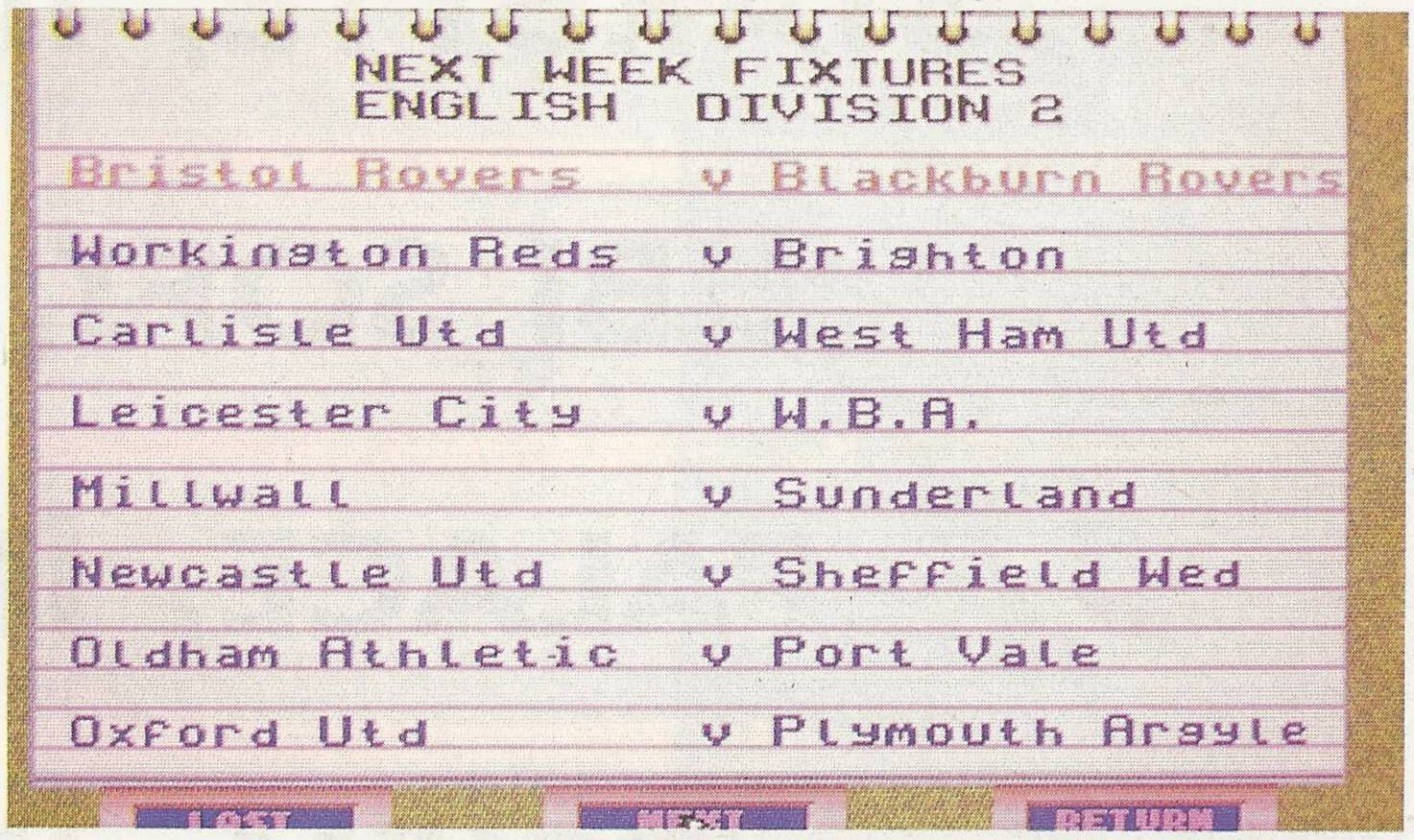
Manager History: Bu bölümde sizin istatistiksel bilgileriniz bulunur. Ayrıca kulübün sahasının kapasitesini bu bölümden arttırabilirsiniz.

Strikers History: Golcülerinizin attığı gol istatistiklerini verir.

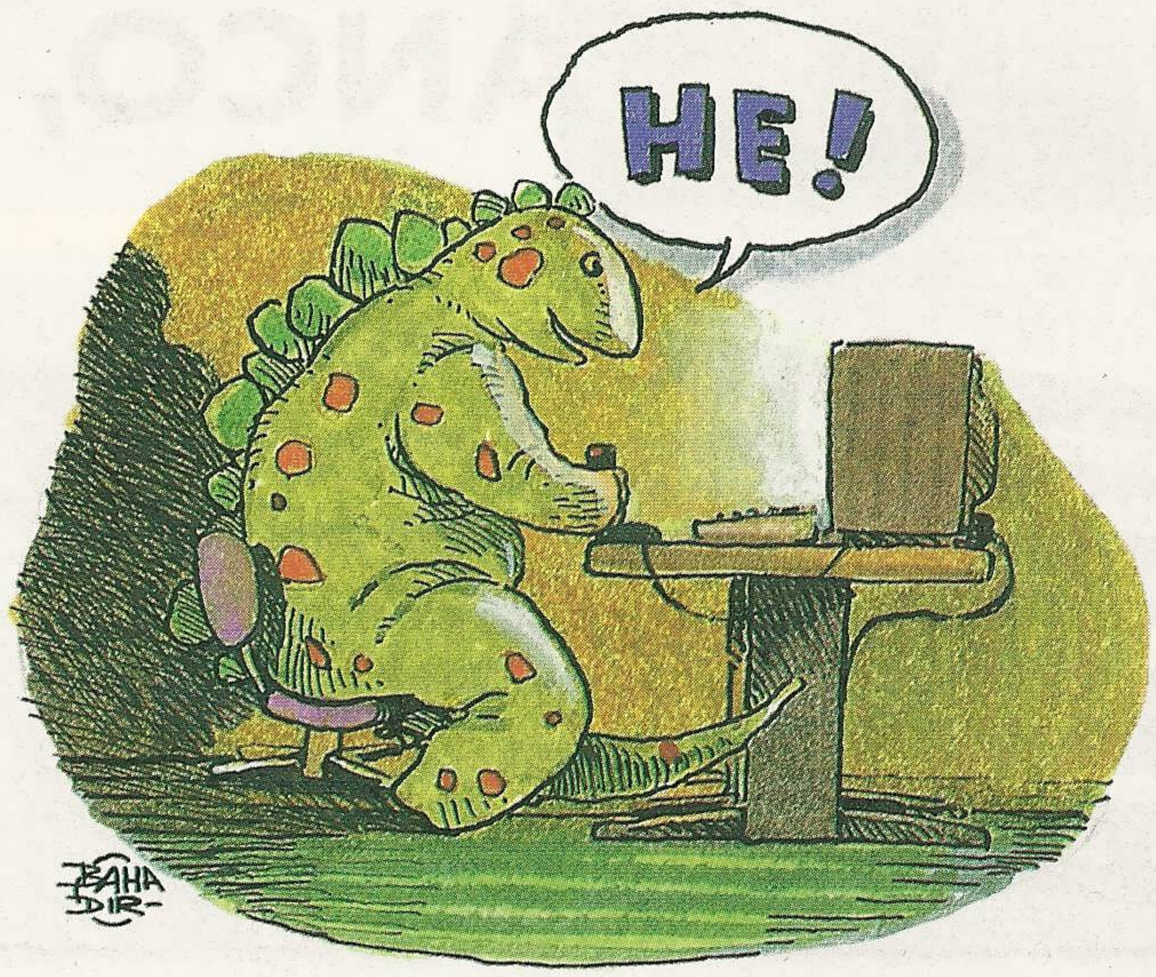
Match Timetable: Yapacağınız maçların tarihlerini verir.

Next Week: Bu bölümde de maçlar yapılır. Maçlar yapılırken isterseniz yalnız sonuçlarını alabilirsiniz. Ya da Arcade gösterim olmadan pozisyonları izlersiniz veya Arcade olarak gireceğiniz pozisyonlarda insiyatifi ele alırsınız. Unutmayın, takımdaki oyunculardan sadece birini siz kontrol ediyorsunuz. O oyuncu da sahada üzerinde bir çizgi bulunan oyuncudur.

Az daha unutuyordum, iki kişi oynarken birinci oyuncu için F1'e, ikinci oyuncu için de F2'ye basın.



Çok zevkli bir oyun tavsiye ederim.



LUCASFILM, AMERİKA

ACTIVISION, FRANSA

SSI, AMERİKA

CORE DESIGN, İNGİLTERE

STARBYTE, İNGİLTERE

UBI SOFT, FRANSA

PALACE, İNGİLTERE

PRISM, İNGİLTERE

ANCO, İNGİLTERE

Firmalarının tüm dış alım, üretim ve dağıtım haklarının sahibi olan TATKOM LTD. siz sayın bilgisayar kullanıcılarına en yeni oyunları Türkçe açıklamalı ve orijinal ambalajında en uygun fiyat ile sunmakla gururlanmaktadır.

TATKOM 1991

BİLGİSAYAR OYUN KASETLERİ İTHALAT ve PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

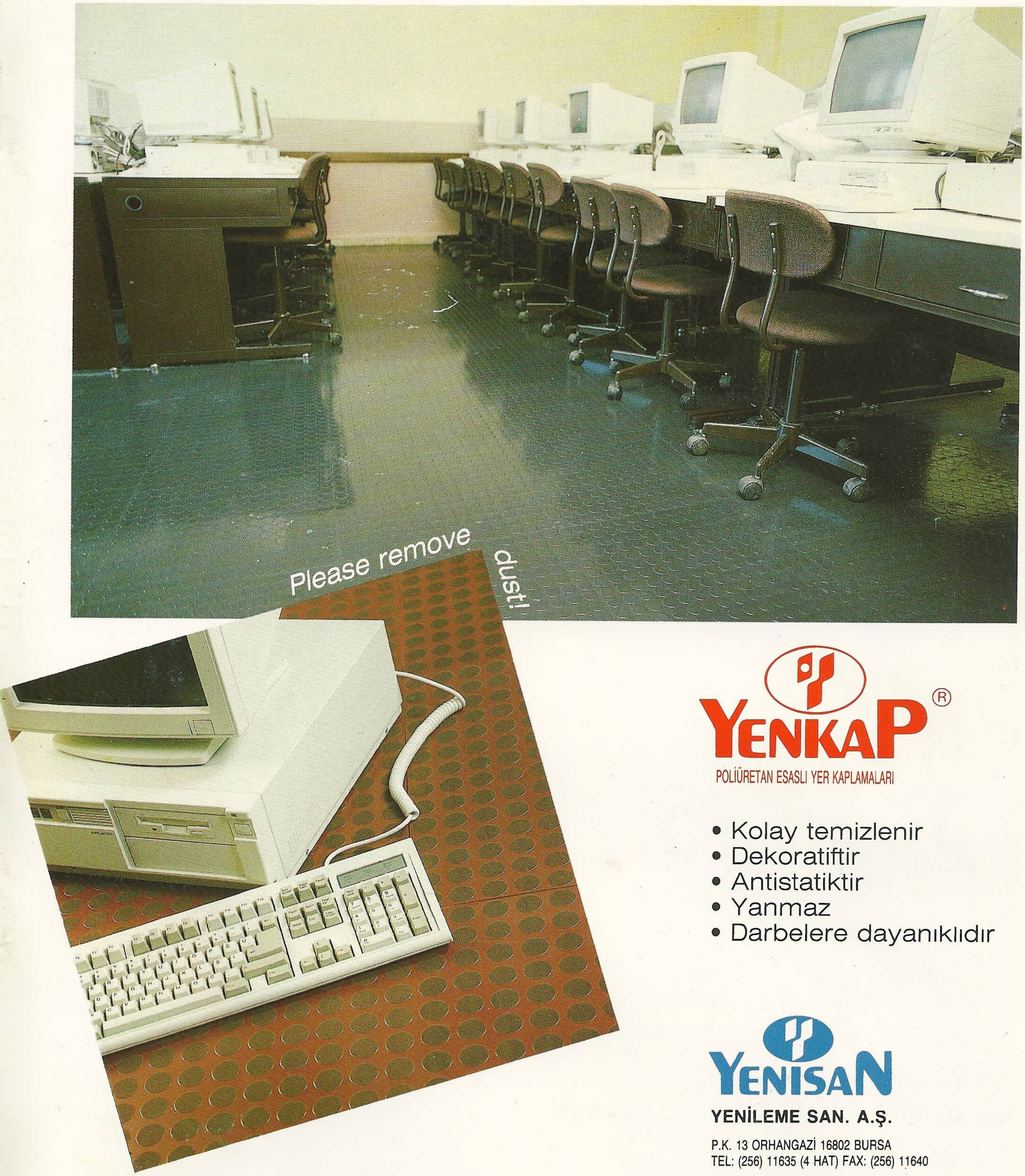
Büyükdere Cad. No: 127 Tatko Binası
80300 Gayrettepe - İstanbul
Tel: 174 33 50 (10 hat) Fax: 167 17 14

TATKOM taklitlerin kalitesinden sorumluluk taşımaz, orijinal kalitesi için ek ücret talep etmez.

ANADOLU DA BAYİLİKLER VERİLECEKTİR.

ecem grafik 511 32 86 Fax: 513 47 88

Bilgisayarınız TOZutabilir



YENKAP®

POLİÜRETAN ESASLI YER KAPLAMALARI

- Kolay temizlenir
- Dekoratiftir
- Antistatiktir
- Yanmaz
- Darbelere dayanıklıdır

YENISAN

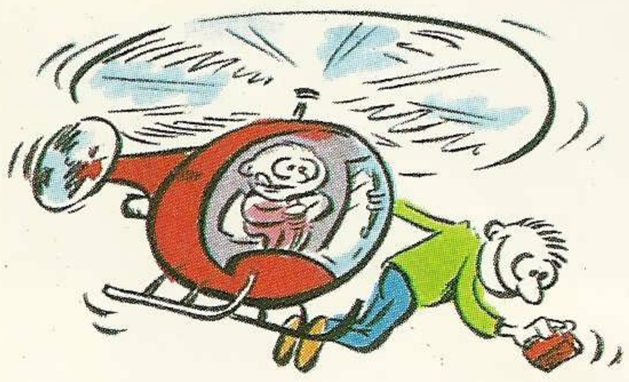
YENİLEME SAN. A.Ş.

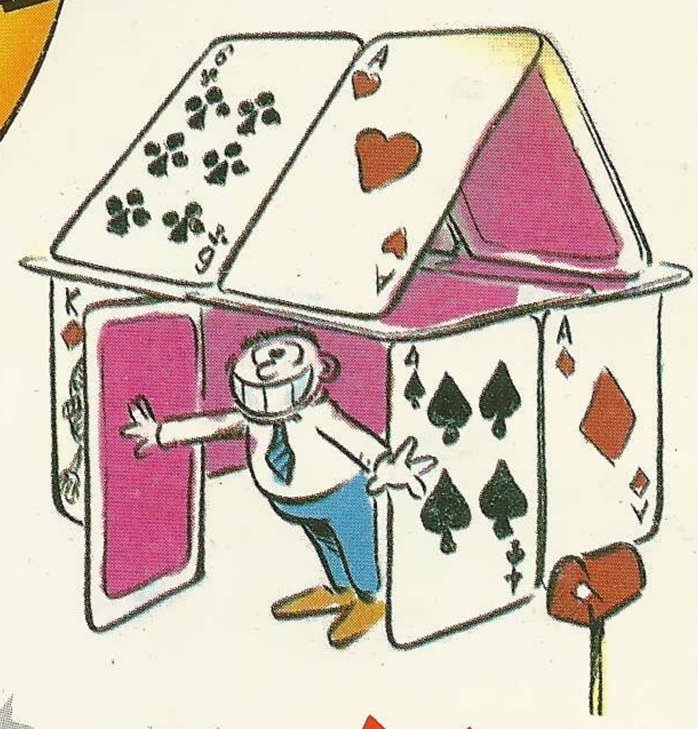
P.K. 13 ORHANGAZİ 16802 BURSA
TEL: (256) 11635 (4 HAT) FAX: (256) 11640

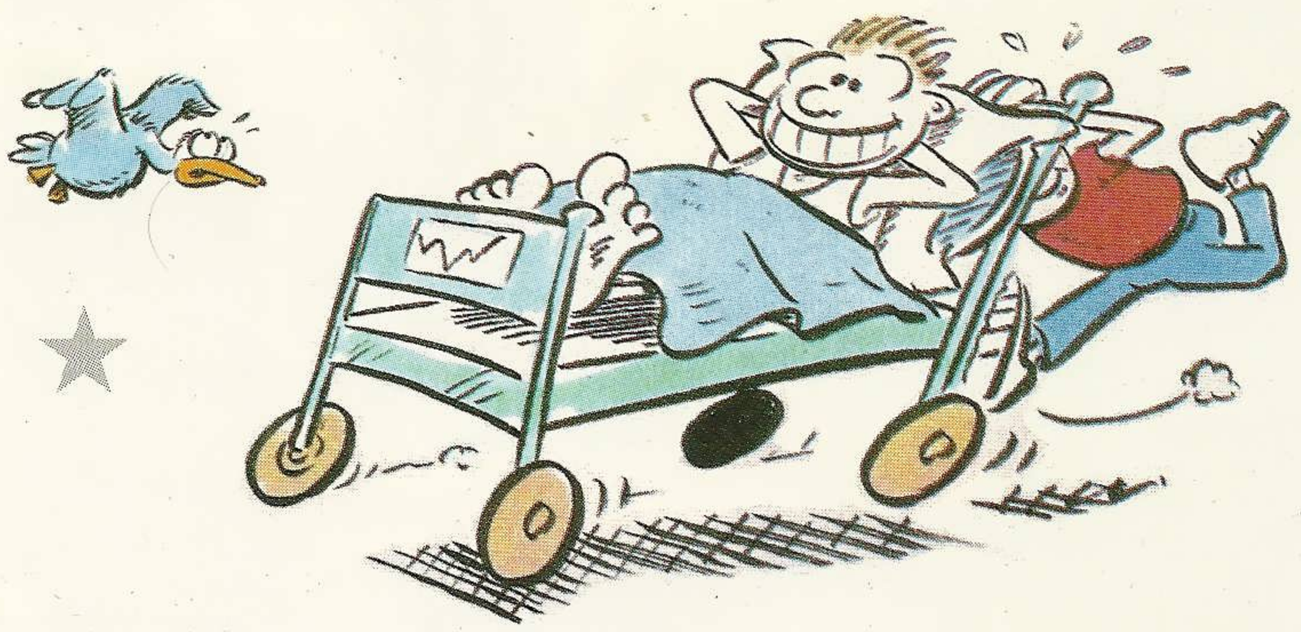
YENİSAN A.Ş. Türkiye Kalkınma Bankası Kuruluşudur.

Rekortmen Sakız Dandy'den

GUINNESS® REKORLAR SERİSİ







YEPYENİ TAT

Rekor üstüne rekor: Tek ayak üstünde durma rekoru ● İp atlama rekoru Kay-kay üzerinde sürat rekoru ● Yo-yo çevirme rekoru ve daha niceleri...

Ünlü Guinness Rekorlar Kitabı'nda yer alan dünyanın en ilginç rekorları, karikatürleriyle birlikte bu yeni sakızda...

DANDY

GUINNESS Rekorlar Kitabı kaynak alınmıştır.